PREVIEW **SPORE - МОДЕЛИРАТЕ ВИЕ, А НЕ ДИЗАЙНЕРИТЕ**

84 страници + два плаката

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (94), ФЕВРУАРИ 2006

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

Плакати

FIFA 2006
Need for Speed Most Wanted

HITMAN BLOOD MONEY

PREVIEW
Rise of Nations
Rise of Legends

PREVIEW
The Godfather
The Game

REVIEW
Football Manager
2006

REVIEW
Shattered Union

REVIEW
Gene Troopers

REVIEW
Dynasty Warriors 4 Hyper

INTERNET
- Защита от спама
- Виртуални любимци

LIFESTYLE
- Новото забавление на манга феновете

HARDWARE
- Чипсети за два видеоускорителя

PS MANIA
- MGS3: Subsistence
- Sonic Rush

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012334 02>

Търсете на DVD

TE

Unplugged

от 6-ти декември на музикалния пазар

БРОЙ 02 ФЕВРУАРИ [2006]

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 06

НОВИНИ

Геймърски новини 08
PS News 53
Mixed News 59

PREVIEW

Hitman: Blood Money 10
Rise of Nations: Rise of Legends 12
The Godfather: The Game 16
Spore 18
Awaken 20

REVIEW

Football Manager 2006 22
Hammer&Sickle 26
RollerCoaster Tycoon 3: Wild! 28
Dynasty Warriors 4 Hyper 30
Crazy Frog Racer 34
Shattered Union 38
Gene Troopers 40
Cuban Missile Crisis 42
Evil Dead: Regeneration 46
Total Overdose 48

GSM ИГРИ

Asphalt Urban GT 50
Prince of Persia: Harem Adventures 50
Football Manager 2006 50
Spin the Bottle 50

РЕТРО

Heroes of Might and Magic 3 32

PS MANIA

Shadow The Hedgehog 54
Metal Gear Solid 3: Subsistence 56
Black 57
Sonic Rush 58
Dynasty Warriors 58

HARDWARE

Чипсети за работа с два видеоускорителя 62

ИНТЕРНЕТ

Neopets 64
Да преборим спама 66
Милиони долари, бейби 75

LIFESTYLE

Ma[i]d cafe for mad otaku 68

CHEATS

PC Cheats 70
Console Cheats 71

STRATEGY GUIDE

Prince of Persia 3: The Two Thrones 72

ДЖАДЖИ

Best Gadgets 02/2006 76

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

SOFTWARE

Best Free Soft 02/2006 80

"Прекарваш ли достатъчно време със семейството си? Защото мъж, който не го прави, никога няма да стане истински мъж!"

Дон Вито Корлеоне, "Кръстникът"

Преди 3 години

Изданието от преди три години е по своему вълнуващо. Да се прави брой на геймърско списание през януари е малко като да се пише за актуални футболни събития след световното. Причината за рехавия график в излизането на заглавия не е в липсата на вдъхновение у производителите, а в особеностите на маркетинговия календар, който движи материалната вселена в развитите общества. Според неговата логика вече и декември е месец, в който е късно да бъдеш излаган в магазина, защото коледните продажби отдавна са стартирали. Ние обаче сме свикнали. Освен това не сме точно като "развитите общества", а за коледни продажби на игри все още може да се разсъждава с известна условност. Но внимавайте – не изпускайте от око пазара на легални игри. Тази година там ще има напредък, което, ще видите, е добре за всички. Защото, ако работите ставаха по нашия начин, а не по другия, Blizzard, може би, щеше да е регистрирана в Силистра.

Проблемът, както се досещате, не е в климата, а в икономическата логика. България не е малък пазар за „Кока-Кола" и „Данон" – те са тук и работят. Затова, когато възможностите, и то смислените възможности за избор пред българския геймър се увеличат, пазарът може и да потръгне. Което значи все по-качествен гейминг. Повече локализирани игри. По-голямо участие на български отбори, български цивилизации и български герои във виртуалната реалност. Вероятно и срещу повече пари. Но няма как да е обратното.

Петър Табов

Моят топ 10

Навън е кучешки студ и никъде не ми се мърда. Новогодишните фойерверки отдавна не отекват в ушите ми и останаха някъде далеч в историята. След тежката серия празнични размазвания ме е налегнала някаква кротка летаргия, а февруарската заплата все още изглежда като някакъв далечен, размътен мираж...

За жалост и любимият ми геймърски бранш сякаш също е обзет от зимен сън, така че опциите да запълня мразовитите вечери с някаква свежа и нова игра поскоро ги няма никакви. И вие ще се уверите в това, когато разлистите настоящия брой по-нататък – след коледния "порой от хитове" геймдизайнерите са се отдали на заслужен мързел, а един Football Manager 2006 не е достатъчен да задоволи глада на хищните геймфенове. Така че не ни остава нищо друго, освен да обърнем погледа си към близкото бъдеще и да видим какво интересно предстои да излезе.

Точно това реших да направя и аз сега – да събера мислите си и да поразсъждавам върху това кои са, условно казано, 10-те геймзаглавия, на които смятам да обърна по-специално внимание през следващите 12 месеца. И не си правете илюзии – изборът ми е абсолютно субективен, а подредбата на игрите следва единствено хаотичния поток на моите мисли.

Ето ги и тях – игрите, които човъркат моето любопитство:

Duke Nukem Forever. Накъде без мускулестия блондин Дюк Нюкем? След толкова изприказвани глупости и толкова години чакане (родилните мъки на Duke Nukem Forever започват с един от първите броеве на PC Mania. :)) няма как да пропусна този прословут шутър, ако случайно излезе през 2006 г.

HellGate London От създателите на Diablo. След като напусна Blizzard, Бил Роупър & компания се захванаха да правят постапокалиптична first person ролева игра под шапката на Namco. Звучи иновативно, обещаващо и достатъчно готик, за да ме спечели.

Half-Life 2: Aftermath. Експанжънът на най-атмосферичния шутър, който съм играл, няма как да е лош. Особено ако "българската следа" в него е все така отчетлива...

Heroes of Might and Magic 5. Една от най-великите походови стратегии възкръсва в ръцете на елитното руско геймстудио Nival Interactive. Дано наистина се върне към корените на Heroes 3...

Spore. Иновативен проект под шапката на EA. Направи си сам извънземна раса. Подробности – в настоящия брой.

Enemy Territory: Quake Wars. Крайно време е да излезе наистина отборен шутър в Battlefield-стил, който да използва пълноценно възможностите на DooM 3 енджина. Очаквам с надежда мултиплейър сблъсъка "Strogg vs. Human".

Star Wars: Empire at War. Досега LusasArts винаги са се дънели със стратегиите по "Междузвездни войни". Да им дадем още един шанс.

Commandos: Strike Force. Тактическият Commandos, видян от първо лице? Ха, стига бе!

The Godfather: The Game. Виждайки бета версията на тази игра, режисьорът на "Кръсникът" Франсис Форд Копола беше изпаднал в нервна криза. Ще ми е интересно да видя какво толкова го е ужасила GTA концепцията, пренесена в света на една от най-великите мафиотски класики на всички времена. Още по темата – в настоящия брой.

World of WarCraft: Burning Crusade. Вече чувам надигащите крясъци на хейтърската маса, която скандира "Аре стига с тоя WoW!". Да, ама няма стига. Защо ли? Ами трудно мога да ви го опиша с думи, трябва да го изпитате сами. Може би просто World of WarCraft трябва да се постави в една графа с останалите тежки дроги със силна степен на пристрастяване. ;) Но както и да е – World of WarCraft: Burning Crusade е предстоящият експанжън за мегауспешната онлайн ролева игра на Blizzard, приютила по сървърите си до момента над 5 милиона души. Какво ни очаква в него? Един допълнителен огромен континент, две нови раси герои, много гадове, епични предмети и възможност да доразвиете с месеци отглежданите си персонажи до 70-то ниво... Приятно чакане, аз отивам да бия Firemaw в Blackwing Lair. :P

Момчил Милев

PLESIO

ИЗВИКАЙТЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯТА

уеб камера LOGITECH

С 4АТ КОМПЛЕКТА НА PLESIO!

НА ЦЕНА **59.00** ЛВ

слушалки ALTEC LANSING

клавиатура TURBO-X

мишка MICROSOFT

Посочената цена не включва ДДС. Офертата важи до изчерпване на количествата.

гр. София, ул. „Ангел Кънчев“ 5, тел. 0800 18 200, www.plesio.bg

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ЯНУАРИ?

1. NFS: Most Wanted	**14.52 % (545 гласа)**
2. World of WarCraft	**12.17 % (457 гласа)**
3. Prince of Persia: TT	**8.76 % (329 гласа)**
4. WarCraft III	6.93 % (260 гласа)
5. FIFA 06	6.42 % (241 гласа)
6. Lineage II	5.99 % (225 гласа)
7. Heroes III	5.17 % (194 гласа)
8. StarCraft BroodWar	4.95 % (186 гласа)
9. Counter-Strike	4.34 % (163 гласа)
10. Diablo II:LoD	3.81 % (143 гласа)

ГОВОРИТЕ ЛИ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ С РОДИТЕЛИТЕ СИ?

Понякога, но не ги разбират	50.81 % (780 гласа)
Изобщо, даже не ги одобряват	17.20 % (264 гласа)
Да, моите родители също ги харесват	16.61 % (255 гласа)
Не искам да говоря с тях за това	15.37 % (236 гласа)

Понякога нещата не се подчиняват на логика. Не разбрах защо не харесахте иначе забавната игра по филма „Кинг Конг". През изминалия месец я класирахте на трето място, но отзад напред. За сметка на това сте оползотворили дългите празнични дни с припомняне и разцъкване до полуда на обичайните ви любимци.

Едва ли някой си е мислил, че подреждането за десетте най-предпочитани игри на PC Mania ще бъде лишено от интрига, въпреки че участниците в раздаването са до болка познати. Първенецът през този месец се нарича NFS: Most Wanted и аз лично си обяснявам бензиновата превъзбуда на мнозинството с подобреното общо икономическо положение. За мнозина новият автомобил е на разстояние тип «аха-аха и ще го пипна», но все още мечта. Ето защо и всеки вид компютърно забавление, свързано по някакъв начин с автомобили, се консумира до припадък. А това е подарък от редактора – http://84.40.3.164. Посетете този адрес и се насладете на новата Honda Civic.

На второ място се подрежда World of WarCraft. Лидерът в онлайн гейминга променя човешки съдби, разделя влюбени, събира приятели и създава нови контакти. Вслушахме се във вашите молби и през този месец добавихме и другите популярни MMORPG-та Lineage II и Ultima Online и MU Online. Втората се провали, първата успя да се пребори до шестото място в класацията, което е значително постижение, както и да го погледнеш, а третата успя да изкласи в подножието на десетте, от които изостана с малко, но фатални гласове. Вероятно по-нататъшният престой в избора за гласуване на онлайн-конкурентите ще доведе до нарастване на тяхната популярност дори повече и в крайна сметка до и`1стински дуел с WoW. Приемате ли тази мисия и предизвикателството, уважаеми геймъри?

Третият в класирането е новият Prince of Persia: The Two Thrones. Персийският принц беше и продължава да бъде изключително добре възприеман кибергерой от всяко следващо младо поколение. Формулата на успеха е проста – добра история, отлична графика, хитри пъзели и достатъчна сложност, за да осигури попродължително забавление. Катапултирането му до бронза обаче може да се окаже моментно явление, свързано с присъствието му на корицата от миналия брой – неведоми са пътищата в сърцата на феновете...

Четвъртият WarCraft III знае това най-добре и може да напише дисертация по въпроса за формулата на успеха. Шестият FIFA06 обаче твърде бързо загуби любовта на феновете и очевидно EA Sports са изправени пред наченките на края на тяхното абсолютно доминиране в света на футболните симулатори – през този месец Pro Evolution Soccer 5 има 116 гласа и се размина с ТОП 10 за малко.

Осмото, деветото и десетото място са окупирани от добри познайници, които са живата история на PC Mania-чарта. Отстояващи със сериозни разлики един от друг, те са запазили своето място по право сред десетте „най" и бдят за запазването на традицията. Да си го припомнят за домашно следните кандидати, чиито билети са скъсани точно на входа – Age of Empirets III (135 гласа) и GTA: San Andreas (128 гласа).

Говорите ли за компютърни игри с родителите си?

През миналия месец ви попитахме дали разговаряте за компютърни игри и вашите киберхобита с родителите си. За нас е ясно, че не е лесно – баба ви например тъкмо свикна с телевизора и се научи как да управлява дистанционното, без да вика внуците да ѝ пускат сериала, а сега те (внуците) са вперили поглед в екрана по няколко часа, държат в ръцете си нещо, което прилича на домашен гризач-вредител и принципно изпитват удовлетворение да манипулират по някакъв начин онази машина, която издава неистови звуци и писъци.

Половината от анкетираните признават – те искат да помогнат на баба (пък и на мама и татко) да разберат какво е компютърът и колко интересни са компютърните игри, но срещат по-скоро неразбиране, недоумение, а в най-лошия случай – притеснение.

Още 17% пък знаят, че четворката по физика се обяснява вече не с мързел, ленивост или просто неразбиране, а с „онези ужасии, дето ти изпиват мозъка по цял ден". За щастие новите технологии са неделима част от ежедневието и на възрастните, така че групата на малчуганите, които понякога праскат по една „мрежа" с баща си на Counter-Strike или се срещат във Вселената на World of WarCraft, е приятно голяма.

Високи са и нашите цели и очаквания през следващия месец, затова ще се радваме да ви видим отново на www.pcmania.bg, където да гласувате с чисто сърце за любимата си киберреалност.

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

fresh

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон **0900 40 400** мтел и глобул

МЕЛОДИИ топ хитове

мелодия	моно	поли
pachanga - loco ново	510801	510802
fort minor - believe me ново	510803	510804
tatu - friends or foe ново	510805	510806
kelly clarkson - because of you ново	510807	510808
mylo & miami sound machine - doctor pressure	510809	510810
mattafix - big city life ново	510811	510812
kanye west - gold digger ново	510813	510814
dj pantelis - afto to kalokari ново	510815	510816
bob sinclar - love generation ново	510817	510818
играта - beyond the game	510819	510820
нина николина - със затворени очи хит	510821	510822
устата - нови таланти хит	510823	510824
sugababes - push the button хит	510825	510826
the black eyed peas - my humps хит	510827	510828
madonna - hung up хит	510829	510830
харизма - минаваш през мен	510831	510832
james blunt - you're beautiful хит	510833	510834
tatu - all about us	510835	510836
ricky martin feat amerie - i don't care хит	510837	510838
sean paul - we be burning	510839	510840
craig david - all the way	510841	510842
akon - belly dancer	510843	510844
morandi - love me хит	510845	510846
графа - крадена любов	510847	510848
tony yayo ft. 50 cent - so seductive	510849	510850
rihanna - pon the replay	510851	510852
juanes - la camisa negra хит	510853	510854
daddy yankee - lo que paso paso	510855	510856
the pussycat dolls - don't cha хит	510857	510858
mariah carey - we belong together	510859	510860
arash - temptation хит	510861	510862
50 cent - just a lil bit хит	510863	510864
shakira & alejandro sanz - la turtura хит	510865	510866
daddy yankee - gasolina хит	510867	510868
ъпсурт - 3 в 1	510869	510870
gunter feat samanta fox - touch me	510871	510872
руски филм - бандитски петербург ново	510873	510874
филм - лоши момчета	510875	510876
филм - алф	510877	510878
бг филм - вчера	510879	510880
филмова музика - море от любов	510881	510882
райна - това ми е специалността ново	510883	510884
ивана - парфюм ново	510885	510886
емилия - ела ме вземи ново	510887	510888
азис и малина - искам искам ново	510889	510890
анелия - не спирай хит	510891	510892
преслава - нямам право хит	510893	510894
вероника - сериен лъжец хит	510895	510896
преслава - финални думи хит	510897	510898

бг софийски транспорт представя:

градски транспорт в границите на СОФИЯ

хит 510960

искаш да пътуваш до младост, люлин, обеля или където и да е в СОФИЯ, но не знаеш как да стигнеш до там. а може би стоиш на спирката и покрай теб минават тролей, трамвай, автобуси или маршрутки, но за къде пътуват не знаеш. е, ние ти решихме проблема. помислихме за всички пътуващи в СОФИЯ.

discolights

превърни мобилния си телефон в подвижна дискотека! Включи стереото и нека партито започне сега!

510962

румънеца и енчев - san sanana

хит

видео клип моно 510982 поли 510983 true 510984

510978

картинки

510979 510980

510981

true специално от ъпсурт

звъни ти телефона, може да не се виждаме, но е важно да се чуваме	510953
звъни неприятен човек	510954
врущай парите ще ти е** майката	510955
вдигни бе нишесте	510956
съсипахте ми живота	510957
айде да не ме занимаваш, земи да дигнеш	510958
беше ми много приятно	510959

true клипове

устата - нови таланти

510964

ъпсурт - 3 в 1

510965

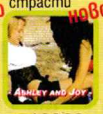
вероника - сериен лъжец ново

510966

телефонна еротика ново

510967

разбулени страсти ново



510968

именни дни

ново

ако често ти се случва да забравиш да поздравиш близки и приятели за именният им ден, то тогава нашият именник е точно за теб.

важно: телефонът ти трябва да поддържа кирилица

510961

true всякакви

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

английско-български

510975

българо-английски

510976

немски-неправилни глаголи

510977

хит

510963

красив мини аквариум, където разнообразни прелестни тропически риби ще израснат под твоите грижи.

true tones

лафове и звуци

маце маце, коте пате	510899
шефе люшгят ти дисплея	510900
търсят те по работа	510901
господарке досяждат ви	510902
ко са пра'ош че не чуваш теб търся	510903
айде baby вдигни го	510904
бате, дай на телефон да гледам	510905
щ'та скъсам кат парцал	510906
ти мене уважаваш ли ма или не ме уважаваш	510907
неквв анцуг те търси	510908
чичка, вдигни тая пластмаса	510909
хайде време е за работа	510910
оперативен дежурен до първи...	510911
обкражени сте не мърдайте...	510912
ей злато, вдигни го бе	510913
ей котенце, търсят те	510914
генерал борисов, документи за проверка	510915
г-н режисьор, търсят ви	510916
карти и билети моля	510917
абе я вземи го прочети моя sms най-накрая	510918
ако не си вдигнеш телефона ще	510919
има големи шамари	
хей шефе бързо, че жената доди	510920
ку ни та бия как ше изпълняваш	510921
шампиони сме, да го духате	510922
дарт вейдър е, вдигай	510923
спокойствието ви е нарушено	510924
принце имате повикване	510925
аре ма кифло, вдигни го тоа телефон	510926
шефе, търсят те по мобифона	510927
жабата	510928
сосна псувня	510929
секс в палава компания	510930

айшето от факултето

асане любовницата са обажда, вдигни го тоз телефон най на края	510931
че гледам на сичко и на боб и на леща, на 50 лева най-добре гледам	510932

true анимации

кавъри на топ хитове

играта - beyond the game	510937
нина николина - със затворени очи	510938
устата - нови таланти	510939
cover на pussycat dolls - stickwitu	510933
cover на kelly clarkson - because of you	510934
cover на kannye west - gold digger	510935
cover на black eyed peas - my humps	510936
cover на juanes - la camisa negra	510940
cover на ricky martin - i don't care	510941
cover на madonna - hung up	510942
cover на morandi - love me	510943
cover на tatu - all about us	510944
cover на sugababes - push the button	510945
cover на craig david - all the way	510946
cover на pussycat dolls - don't cha	510947
cover на rihanna - pon de replay	510948
cover на madonna - borderline	510949
cover на eminem - ass like that	510950
cover на coldplay - speed of sound	510951
cover на irene cara - flashdance	510952

511014

511015

511016

511017

511018

true мечтата на твоя gsm

510985

510986

510987

510988

510990

510991

510992

510993

510994

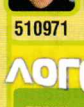
510995

510989

руската мафия

моно 510969 поли 510970

цветни картинки



510971

510972

510973

хит

510974

логочистачка

преди след за модели нокиа и самсунг

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

изпрати 510996 на номера за поръчка

sudoku

само при нас

ново

510997

sudoku забавление за всички възрасти!

true картинки

511019

511069

511070

511022

511023

511024

511025

511026

511027

511071

511029

511030

511031

511032

511033

511034

511035

511036

511037

511072

511039

511040

511073

511042

511043

511044

511074

511046

511075

511048

511076

511050

511051

511052

511053

511054

511055

511056

511057

511058

направи своя поздрав за свети валентин

511059

511060

511061

511066

511063

511064

511065

511068

511067

true картинки

510998

510999

511000

511001

511002

511003

511004

511005

511013

511006

511007

511008

511009

511010

511011

511012

true как да поръчам?

пример за поръчка:

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM -и

N Nokia
SI Siemens
SA Samsung
E Sony Ericsson
A Alcatel
M Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от реклама. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава безплатен TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонамента може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Премиум java игри, видеоклипове и теми за мобилни телефони и еротичното съдържание изискват изпращането на два SMS-а. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

EXPANDED WORLDS

Сила и магия – през март!

И излизането на Heroes of Might and Magic V ще се забави. Първоначално тази фентъзи походова стратегия на Nival Interactive се очакваше на 21 февруари. Сега обаче би трябвало да се подреди по рафтовете на магазините през месец март. Ако не друго, то поне закъснението е почти незначително.

Забавят SiN Episodes

Ritualistic подшушнаха, че няма да можем да играем на SiN Episodes в началото на 2006-та, както се очакваше първоначално. Сега на сайта на този триизмерен шутър на Ritual Entertainment, захранван от Source-енджина на Valve, пише, че той ще излезе на пазара чак през първите дни на есента. Очевидно ще трябва да почакаме доста, преди да се заемем с напляскването на прелъстителната биохимичка Елексис Синклер.

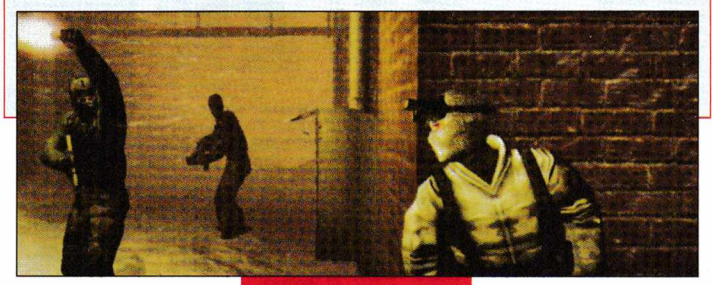
KnightShift 2 е в изгнание

Уви, работата по KnightShift 2: Curse of Souls е официално прекратена. След като колегите ни от 3D Gamers са забелязали, че мини страницата на тази средновековна RPG стратегия на Reality Pump е била затворена, са се допитали до Zuxxez, които са потвърдили, че въпросната геймка няма да види бял свят никога вече. За сметка на това обаче в момента двете студиа работят върху Two Worlds – чисто нова и доста многообещаваща фентъзи ролева игра, насрочена за третото тримесечие на тази година.

JUST A SEQUEL

Да, Сам ще стане двоен агент!

Ubisoft потвърдиха, че четвъртата част на една от най-продаваните стелт игри въобще ще се казва Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent и ще излезе през пролетта на 2006-та. Тя ще ви накара да усетите унищожителното напрежение на това да бъдеш двоен агент. Този път Сам Фишър ще трябва да се внедри в опасна терористична организация и да я унищожи отвътре. Вашите решения по време на игра ще се отразяват не само на самата история, но и ще довеждат до всякакви последствия. И съответно Double Agent ще има няколко различни завършека. От вас ще се изисква да изпълнявате двойни мисии по едно и също време – от страната на правителството и на терористите.



Ново НЛО на хоризонта!

ALTAR Games ще се занимават с летящи чинии за трети пореден път! Играта ще се казва UFO: Afterlight и ще предложи съвсем различна гледна точка на историята от Aftershock – този път от страната на самотни обитатели на планетата Марс. Очакват ни още по-здраво застъпени ролеви елементи, голям брой нови технологии, оръжия и екипировка, които да бъдат изследвани, по-усложнена опция за водене на преговори, извънземни, дрони и роботи в нашия екип и прочие.

Пощальонът се завръща

Тичащите с ножици се пречистиха след поредната доза кървища в своята предишна игра и разкриха разработката на Postal 3: Catharsis. Това е работното заглавие на официалното продължение на техния изродски шутър от първо лице, в който дори може да препикавате нещастните хора. Очаква се да излезе за PC и XBox 360, но какво точно ще се случи със самия Пич, когото видяхме как в последната част срина с основите Парадайс Сити, тепърва ни предстои да разберем.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts
Star Wars: Empire at War	LucasArts
TOCA Race Driver 3	Codemasters
Keepsake	The Adventure Company
Command & Conquer: The First Decade	Electronic Arts
Origin of the Species	Tri Synergy
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	VU Games
Empire Earth II: The Art of Supremacy	VU Games
EverQuest: Prophecy of Ro	Sony Online
EverQuest II: Kingdom of Sky	Sony Online
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Strategy First
Wildlife Tycoon: Venture Africa	Mumbo Jumbo
Tycoon City: New York	Atari
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari

Това са дати, обявени от фирмите разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

WEIRD

Унищожи и спечели...

...5000 долара от StarForce! Това е някакъв особен вид опит от страна на авторите на прословутата защита да се справят с плъзналите слухове за своя софтуер. В Интернет се появиха оплаквания от хора, на които не им работят CD/DVD, след като инсталират стартовата StarForce програма. Според други, ако тези вече развалени устройства се поставят на друго PC, те също престават да функционират. Първоначално предложената сума бе 1000, но сега тя е петкратно увеличена. Така че първият щастливец, който пресъздаде тази проблемна ситуация в офисите на отчаяните програмисти, ще бъде възнаграден, а разходите по пътуването и двудневния престой в Москва – напълно покрити.

Истинско WoW клане!

И този месец чийтърите не се разминаха с поредната доза Blizzard-ски кютек. Този път обаче пострадалите играчи на World of WarCraft, уловени в нарушаване на определените от разработчиците правила и баннати напълно, надвишават 18 000! По-голямата част от тях са използвали програми, чрез които да събират злато и предмети. А подобно нещо би могло да засегне сериозно икономиката на цял реалм и да помрачи кефа на съвестните играчи.

EXPANDED WORLDS

Гордън Фриймън напролет

Според Дълг Ломбарди от Valve Half-Life 2: Aftermath –официалният експанжън за може би най-добрия шутър, излизал някога – ще види бял свят точно на 24 април заедно с платиненото издание на оригинала, което ще включва HL2, HL2 DM, CS: Source, DoD: Source и Aftermath.

Guild Wars: Factions

NCsoft анонсираха Guild Wars: Factions – първото разширение за доста популярна фентъзи масова мултиплейър онлайн ролева геймка на ArenaNet. То ще излезе през второто тримесечие на 2006-та и ще предложи нови области, професии, умения, мисии и чудовища, както и доразвити опции за кооперативна и PvP игра.

RUMOURS

Следващият Total War

Според форумите на Total War Center в следващия брой на печатното издание на PC Zone ще се появи първата официална информация за съществуването на нова стратегия от култовата поредица Total War. Но какво точно ще представлява тя и върху кой период от човешката история ще съсредоточи вниманието си...?

Трети системен шок?

Разбира се, това не означава все още нищо, но GameGossip твърди, че Electronic Arts е подновила правата си върху запазената марка System Shock 3. Все пак съществува някакъв лъч надежда, че ще доживеем да разцъкаме нова част на тази класическа ролева поредица. Не забравяйте, че в момента Irrational Games се трудят върху Bioshock, който би трябвало да представлява нейния духовен наследник. Така че всичко може да се окаже и чист слух.

Възход и падение

След като Stainless Steel Studios затвориха врати и излизането на Rise&Fall: Civilizations of War бе поставено под въпрос, наскоро Midway ни успокоиха, че са поверили работата по историческата стратегия на своето студио в Сан Диего. И че можем да очакваме появата ѝ през юни. А уж Midway бяха дръпнали щепсела и на Сан Диего точно преди Коледа...

Битка за Европа

CDV Software Entertainment оповестиха разработката на Battle for Europe – експанжън за наполеонската стратегия в реално време на GSC Game World, наречена Cossacks II. Той ще излезе на пазара през лятото и ще добави три нови фракции, още единици и сгради, множество нови исторически битки, включително тези за Бородино и Ватерло.

Dungeon Siege II набъбва

Макар и все още да не е направен официален анонс, Gas Powered Games ни увериха, че определено възнамеряват да разширят света на Dungeon Siege II с експанжън, който би трябвало да види бял свят през тази година. По думите им ни готвят и "множество все още необявени проекти". Така че в най-скоро време можем да очакваме и техните официални анонси.

RPG по Властелина?

Джим Норуд от 3D Realms, покрай разискване, свързано с историята на своята компания, разкри съвсем безцеремонно, че в момента работи за Electronic Arts като софтуерен инженер по ролевата игра The Lord of the Rings: The White Council! Остава да дочакаме и официалния анонс на тази геймка, който по всяка вероятност ще последва съвсем скоро.

PC
XBox
PS2
GBA

Hitman: Blood Money

Жанр: **Stealth** | издател: **IO Interactive/Eidos** | **http://www.hitman.com/** | излиза: **пролет 2006**

Shitman или същински Hitman?

Пазете се, защото тази пролет темето на Плешо ще лъсне за четвърти пореден път! И отново никой няма да може да му попречи да припечели няколко десетки хиляди кървави долара. Освен може би тип като него самия... Подобре въоръжен, преминал през няколко експресни курса по ръкопашен бой и посещавал редовно часовете по физическо, сега "Баркодът" ще се превърне в най-перфектния наемен убиец. Дали Eidos ще закопаят поредицата с тази следваща част или ще вдигнат летвата на стелт жанра още по-нависоко? А, де...

Да гътваш със стил

Това бе може би едно от основните неща, което направи Hitman толкова популярна. Особено за по-търпеливите, които нямат нищо против да дебнат в сенките толкова, колкото е необходимо, за да претрепят следващата си жертва по възможно най-изобретателния начин, без никой наоколо да разбере какво става. За всички останали играта просто лазеше по нервите с твърде високото ниво на трудност за привикналия да пуца с 300-400 куршума в минута геймър. И този път основната концепция не е променена, така че очаквайте същата доза стелт приключения, гарнирани с по-хитър изкуствен интелект и няколко пъти по-добра визия. И много, много повече начини за убиване.

Намери си майстора

Животът за Агент 47 тече както обикновено. Сутрин става, хвърля оцапаните с кръв чаршафи в пералнята, изважда снайпера изпод възглавницата, почиства зъбите с металната струна, с която преди няколко часа удуши поредните си 10,000 долара и надига със задоволство картонената кутийка с прокиснало мляко, предчувствайки, че го очаква още един ден, изпълнен с много, много миризливи убийства.

Всичко е прекрасно до момента, в който агенти от организацията, за която и той самият работи, не започват да биват избивани един по един с характерен наемнически почерк. Но какво толкова? Бизнесът си е бизнес. Агент 47 отчита всичко това като сериозен проблем, едва когато загубва напълно връзка с работодателите си. Тогава изведнъж му щуква, че по всяка вероятност ще бъде следващата жертва и решава да предприеме извънредно пътуване до САЩ, за да разкаже играта на тази нова конкурентна агенция, появила се на пазара за наемни убийци.

Така че стягайте багажа. Защото Blood Money отново ще ви разходи почти из целия свят за редовната доза кръв, която ще трябва да пуснете на нещастните престъпници. Като се почне от Вегас, Колорадо и Мисисипи, та се стигне чак до Париж и Ню Орлеанс.

По-функционален Агент 47

Сега Плешо е по-подвижен от всякога. Той е разбрал как да се катери по какво ли не, да излиза през люковете на асансьори, да подскача от едно място на друго и т.н. Това би трябвало да засили взаимодействието с околната среда и да ви предостави още по-голям брой начини за преминаването на дадено ниво. Освен това камерата вече не е фиксирана зад гърба на мистър 47, а може да бъде движена независимо от него. Така ще разгледате дадено помещение много по-хубаво, но доколко това ще бъде ефикасно за самия геймплей и няма ли да затрудни контролирането на персонажа, тепърва ни предстои да разберем.

"Баркодът" е усвоил и няколко доста смъртоносни ръкопашни хватки. Той може да хваща оръжието на противник и да

го използва срещу самия него. Или дори да набива една главичка на някого, изпречил се внезапно на пътя му, за да го зашемети. А не да се опитва трескаво да вади пистолета си, за да застреля цел, която се намира на педя разстояние. А защо просто да не го бутне от балкона, ако противникът стои прекалено близо до парапета? Очевидно сега вече всичко е възможно... Дори, подобно на Сам Фишър от Splinter Cell, да използва някого като жив щит.

Кървави пари

Blood Money ще наблегне много повече на безшумното избиване на целите, отколкото на бруталните рамбовски изпълнения. За да стане това възможно, след всяка мисия ще получавате пари, които ще използвате за ъпгрейдването на вашите оръжия с нови оптики, за закупуването на заглушители и т.н. Какво толкова, ще речете. Ето какво - сумата зависи от цялостното ви представяне. Ако бъдете прекалено очебийни, ако допуснете твърде много грешки или пък полицията или някой цивилен открие вкочанените трупове, оставени зад гърба ви, хонорарът ще бъде значително орязан. Т.е. колкото по-безшумни, невидими и смъртоносни сте, толкова по-добре. Хубавата новина в случая е, че съществуват много повече места, където може да скриете един труп (а не просто сенчести ъгли от стаята). Дори ще имате възможност да подкупвате хора, за да ви снасят ценна информация или просто, за да си затворят очите за вашата касапщина.

Системата "Notoriety"

е може би едно от най-големите нововъведения в поредицата. Благодарение на нея ще получавате много повече информация от заобикалящата ви среда. Ще чувате гласа на 47 по-често, ще разменяте по някоя и друга празна приказка с барманите, ще се регистрирате в хотел, ще си бъбрите с момичето от рецепцията и прочие. И най-вече – ще бъдете разпознаваем. Ако в предишна мисия сте оставили свидетел на местопрестъплението или пък видеокамера е заснела как наръгвате патрулиращо по коридорите кука, то при следващата задача не очаквайте да гледат на вас просто като висок и снажен скинар с татуиран баркод на задната част на тиквата. Освен това, в края на нивата, ще имате възможност да прелистите и най-новия вестник и всяка статия в него ще ви снабдява с инфо за последиците от последната мисия и за това що-годе какво ви очаква в следващата. Сигурен съм, че не бихте искали мутрата ви да стои на първа страница. Ако това стане, очаквайте изпълнението на идните ви задачи да ви се стори с една-две идеи по-трудно и предизвикателно. В крайна сметка от вас се очаква да бъдете безшумен убиец.

Някакви последни желания?

Може би ще ви бъде малко странно да научите, че играта ще се захранва от добрия стар Glacier енджин, познат ни от предните части. Авторите обаче твърдят, че му е направен основен ремонт. Но, честно казано, няма да им повярвам, докато не видя Blood Money със собствените си две далекогледи очи. Въпреки че, да си призная, от скрийншотовете геймката изглежда наистина добре. Що се отнася до музика, очаквайте поредния невероятен саундтрак, сглобен от знаменития Джеспър Кид.

Доколкото разбирам, това със сигурност няма да бъде последният Hitman. Но като че ли се кани да стане най-добрият от всички до момента – с по-гигантски нива, с още по-голяма свобода на действие и с по-умни противници, които да реагират по-адекватно на вашите действия. Ще поживеем и ще видим...

Владимир Тодоров

Най-титаничният сблъсък между магията и технологиите от Arcanum насам

PC
XBox
PS2
GBA

Rise of Nations: Rise of Legends

жанр: **Real Time Strategy** | издател: **Microsoft/Big Huge Games** | **http://www.riseoflegends.com/** | излиза: **средата на 2006-та**

ЛЕОНАРДО

Леонардо да Винчи *(1452-1519)*
Леонардо да Винчи е един от най-великите умове през епохата на западноевропейския Ренесанс. Уникална и всестранно развита личност, той е едновременно художник, скулптор, архитект и изобретател. Интересувал се е от анатомия, физика, спиритология и вероятно от много други науки. Най-известните му произведения са картините „Тайната Вечеря" (1495-97) и „Мона Лиза" (1503-06). В бележките му са открити десетки изненадващо точни скици на най-различни полезни изобретения, изпреварили времето си с векове, включително много оръжия – минохвърлачки, многоцевни картечници и дори почти модерно изглеждащ танк (направен от дърво, естествено).
В играта реализация е намерила идеята му за вертолет, чието витло има форма, подобна на свредло.

Не ви ли писна от фентъзи? Подигравателен смях ли чух? Не бе, сериозно. Не ви ли омръзна традиционното фентъзи? Това, чийто свят е някакво подобие на Европа от единадесетия век. Фентъзи, където вълни орки се бият с човешки армии, а във въздуха прелитат елфски стрели и тук-таме по някоя огнена топка. Мисълта ми е: колко по-шаблонни могат да станат игрите на тази тематика в днешно време? Без да искам да обидя никого, според мен е крайно време някой да излезе от каноните на сценария тип "джуджета срещу троли срещу огрета".

Новите легенди

Ако една игра е подписана от Big Huge Games, за мен това е добра новина. Още първият им проект – Rise of Nations, пожъна огромен успех и отнесе няколко награди за игра и RTS на 2003 година. В нея поемахме управлението на дадена нация и я прекарвахме през вековете, докато не завършим или седнали на златен трон като господари на света, или удобно настанили се на някой кораб, отвеждащ ни в изгнание на самотен остров. Неща като градове, държавни граници, лесно събиране на ресурси и добро представяне на различните ери в човешката история бяха ключови за геймплея ѝ.

Проблемът с RoN и експанжъна ѝ обаче се състоеше в това, че джитката беше толкова всеобхватна и комплексна, че на практика каза всичко по темата. Едно евентуално продължение, носещо същите идеи, би било просто едно допълнително изстискване на феновете, без да им се предложи нещо качествено ново. Чест прави на Big Huge, че не са поели по лесната пътека на старите лаври. Вместо това те са решили, че продължението на серията трябва да е нещо още по-новаторско и грандиозно от оригинала. Затова се обърнали към фентъзито.

Не типичното фентъзи, както вече със сигурност сте разбрали. Вместо към книгите на Толкин, хората от Big Huge се обърнали към творчеството на един не по-малко умствено надарен човек – Леонардо да Винчи (виж карето). Той е оставил много рисунки на всевъзможни джаджи, някои повече, други по-малко практични, но до една интересни. Защото за човека от XX век е трудно да си представи, че тези неща са замислени преди око-

ло 500 години.

Наследството на даровития ренесансов хуманист обаче се оказало недостатъчно за създаване на цяла игра само по него. Все пак, говорим за фентъзи, а какво е фентъзито без магия? Този път вдъхновението идва от Ориента, и поточно – от приказките за "1001 нощ".

Новите нации

В оригинала всички цивилизации бяха реално съществуващи народи и държави. В RoL обаче за реализъм и дума не може да става. Така че ще се пренесем в света Айо, арена на сблъсък между четири нации – две, разчитащи на технологии, и две – на магия. Странното е, че макар до излизането на играта да не остават чак толкова много месеци, засега известни само два от тези народи – техничарите от Винчи (чудно откъде ли идва името :)) и маговете от Алим.

Първите са оформени в стил "steampunk" – комбиниране на почти модерни машини с такива, идващи от зората на индустриалната революция. Винчи разчитат изцяло на продуктите на индустрията си – армията им се състои от механични войници, леко недодялани танкове и силни военновъздушни сили, представени от хеликоптери, самолети и дирижабли. Всичко при тях изглежда като току-що сглобен прототип, който все още не е

бил тестван на открито. Градовете им са плетеница от тръби, въртящи се гигантски зъбни колела и парни двигатели.

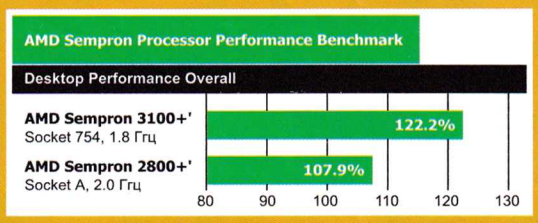
Фабулата в кампанията проследява премеждията на Джакомо (Giacomo), усамотен учен-изобретател, живеещ в градчето Миана. Усамотението му обаче приключва в деня, в който брат му, кмет на града, загива мистериозно и от Джакомо се очаква да заеме поста му. С помощта на първия помощник на брат си (сержант Карлини) нашият човек трябва най-напред да се справи с развихрила се на територията на Винчи гражданска война. Първи в списъка му е един неразбиращ от намеци Додж (благороднически титла), който не схваща, че щом ние сме докопали мишката на PC-то, прошка няма.

Гражданската война обаче привлича вниманието на друг, по-опасен враг – магьосническата нация Алим. Алим са господари на обширна империя, чиято власт никога не е била оспорвана. Затова те решават да изкоренят Злото, a.k.a. технологиите, веднъж завинаги. В съответствие с източните пустинни традиции, тази цивилизация владее силата на четири елемента – пясък, стъкло, огън и вятър. Основните им единици са почти безплатни, защото на практика са създадени от нищото – това са всевъзможни духове и джинове (не бързайте да се рад-

AMD

Нов подход към ежедневното използване на компютъра

AMD Sempron



Най-добра производителност в своя клас за ежедневно използване на компютъра

Пълният набор от функции ви позволява да получите ново усещане от работата с персоналния компютър.

Съвместимост с водещите операционни системи и над 60 000 най-популярни приложения в света.

Надеждност от водеща ИТ компания.

Процесорите AMD Sempron™ за настолни и мобилни компютри се отличават с най-добра производителност в своя клас, съвместимост с всички необходими приложения, и висока надеждност.

AMD, логото AMD със стрелка, AMD Athlon, и техните комбинации са търговски марки на Advanced Micro Devices, Inc. Други продукти и имена на фирми, използвани в тази публикация, служат за идентификационни цели и могат да бъдат търговски марки на съответните фирми.

ISA HARDWARE

ISA Hardware International
Главен дистрибутор на AMD в България
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 969 9811; факс: (02) 969 9855
www.isahardware.com

вате, не става въпрос за алкохол, въпреки че пак идва от бутилка. ;)) По-тежките им юнити са пак в този дух – гигантски скорпиони или полупрозрачни стъклени дракони, които събират слънчеви лъчи и ги изстрелват срещу враговете като гигантска лупа. Проблемът на Алим идва от факта, че магическите същества явно не са много устойчиви на немагическите снаряди, с други думи – не носят на бой. Градовете им са в подобен на арабски стил, с високи минарета със стъклени куполи и т.н.

Новите градове

Населените места са особено важен елемент от геймконцепцията на RoL по подобие на предшественика си. Само че от Big Huge не били доволни от начина, по който изглеждали населените места, както в оригинала, така и в повечето стратегии – не като гигантски жив мегаполис, а като строителна площадка, където безразборно са нахвърляни някакви сгради. Това вече няма да е така – вече градът ще представлява ядро, което може да се надстроява с различни квартали и отделни постройки, които се свързват гладко помежду си, за да изглежда цялото нещо завършено.

За всичко това ще плащате само с два ресурса – злато (което се добива в градовете и от кервани, които сновят между тях) и мистериозен елемент, познат като Тимониум (всъщност офисите на Big Huge се намират в град Timonium, Мериленд, САЩ :)), който се добива от мини. Рисърчите вече ще се разработват по по-различен начин, за сметка на това идеята за граници на владенията ви е запазена. Което пък ни води до един от основните типове игра – този, който в оригиналния RoN се наричаше Conquer the World. Тук идеята ще е същата – имате карта на Айо, разделена на малки територии. Колкото повече от тях завладеете, толкова по-добре, но ще са включени и някои странични задачки, за да се разнообразявате между две битки.

Новите технологии

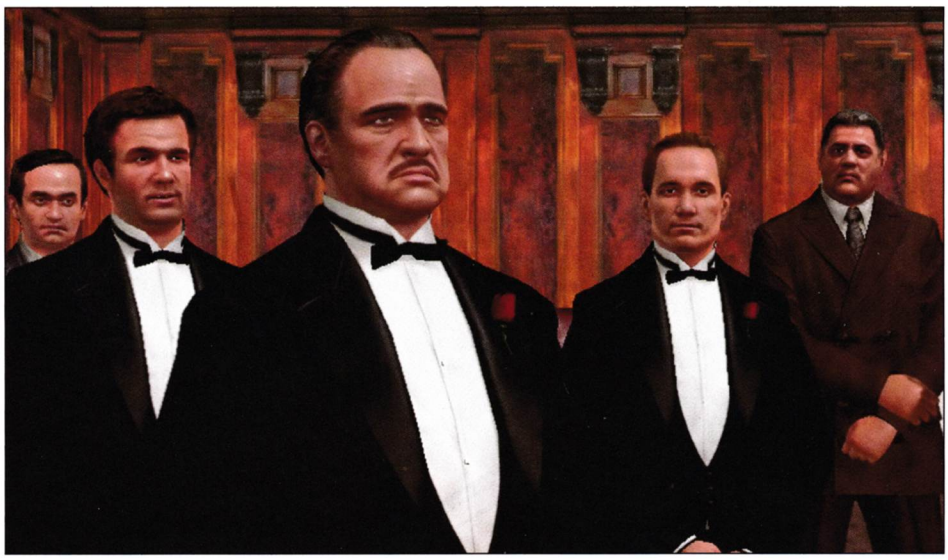
Rise of Nations е велика игра, но дори аз, неин голям почитател, не мога да отрека, че графиката ѝ куцаше. И нямаше как да е другояче: току-що появила се компания като Big Huge естествено трябваше да се съсредоточи върху геймплея на творението си, ако иска от цялата работа да излезе нещо. Сега обаче, когато разполагат с един готов и полиран почти до блясък геймплей, те явно са решили да запретнат ръкави и да ни откачат ченетата от зяпане в монитора. Визуално играта трябва да е зашеметяваща. Лично аз ахнах, когато видях начина, по който се срутват постройките в Age of Empires III, но RoL обещава да постигне нещо много повече дори от това. Разработчиците ни описват сгради, които след разрушаването си се разпадат напълно реалистично, като падащите отломки помитат намиращото се под тях. Обещават как ще можем да видим живота в градовете, чиито жители ще се мотаят наляво-надясно, ако не се случва нищо интересно, или ще се паникьосват и щурат при вражеска обсада. Лично аз съм склонен да им вярвам дори само по видяното по скрийншотовете и по спомена какви невероятни детайли имаше в двуизмерния RoN. Не е ясно каква машина ще е нужна, за да се подкара това чудо, но от сега бих ви предложил да събирате пари за ъпгрейд.

Все още има доста въпросителни около играта, а лично на мен ми е много чудно как разработчиците ще се измъкнат от някои капани, които неизбежно се появяват при правенето на стратегии (например ще ми е много неприятно, ако, за да се привлече прогейм аудиторията грандиозните битки се редуцират до боеве, в които участват един танк и трима пехотинци; нещо подобно се случи със C&C Generals: Zero Hour). Обаче имайки предвид колко добре се справиха Big Huge с RoN и това кой им наднича през рамото (те са подразделение на Microsoft все пак), мисля че Rise of Legends едва ли ще има сериозни проблеми. Стискам палци.

Пламен Димитров

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

След много слухове и почти половин годишно забавяне EA Games най-накрая обявиха, че 24 март 2006-та е окончателната дата, на която ще се появи дългоочакваната игра The Godfather ("Кръстникът"), базиран на едноименния филм на Франсис Форд Копола от 1972. Дали ще изпълнят обещанието си, ще разберем съвсем скоро. Поне интервюто с Дейвид ДеМартин, което четох, звучеше оптимистично. Според изпълнителния продуцент играта като цяло е готова и в момента се работи само по изчистването и на най-дребните бъгове и несъвършенства, за да може тя да е на нивото, което всички фенове на филмовата класика очакват от нея.



Големият претендент

PC
PS2
PSP
XBox

The Godfather: The Game

жанр: **action/adventure** | издател: **EA Games** | **http://godfathergame.com/** | излиза: **24.03.2006**

Според мен между редовете си личи основната причина за отлагането от есента за март тази година. Това е жестоката конкуренция. Всяка екшън игра, която ни предоставя възможност да обикаляме из отворен, жив град, неминуемо навлиза в територията на GTA поредицата – безспорния лидер в сегмента. Всяко заглавие в жанра трябва да е брилянтно изпипано и да предлага нещо ново, за да може да се бори със завоюваните позиции на Rocksrar Games. Надявам се чакането да е било основателно.

Определено мога да кажа, че

EA Games сериозно са се подковали

преди да се прицелят във върха. Като начало са получили лиценз от Paramount Pictures да претворят култовия филм "Кръстникът" в компютърна игра. Само по себе си това вече е сериозен плюс. Предполагам всеки ще се съгласи с мен, че трилогията е една от най-добре разказаните гангстерски истории на всички времена. Естествено, това задължава, но пък успя да провокира необходимия интерес от страна на медиите и публиката.

В геймката ще видим лицата на превърналите се в легенда актьори от оригиналната кинолента. Някои от тях като покойния Марлон Брандо, Джеймс Каан и Робърт Дювал (но не Ал Пачино и Робърт ДеНиро) са дали съгласието си гласовете им да бъдат използвани при озвучаването. Това определено ме зарадва. Тези дребни на пръв поглед детайли със сигурност помагат на дизайнерите пълноценно да пресъздадат атмосферата от филма. На фона на Ню Йорк от периода 1945-1955 те изграждат богата палитра от колоритни образи и драматични приключения.

След казаното дотук предполагам повечето от вас се питат доколко играта е запазила сюжета на оригинала. За да отговоря на този въпрос, ще трябва да разкажа за едно от нововъведенията.

Ядрото на действието ще повтаря сценария на филма

но вие ще имате възможност да напишете свои собствени глави в тази гангстерска история. Ще започнете криминалния си живот като момче за дребни поръчки. Трупайки влияние и пари, ще бъдете тържествено приет във фамилията Корлеоне. Като част от нея ще преживеете всички ключови събития, заснети в кинокласиката. В тази си част сюжетът е напълно линеен. Няма да можете да предотвратите нито едно от показните убийства на видни членове на семейството. За всички заклети фенове на мафиотските геймки ще издам, че ще се насладите на пресъздадени с кинематографична точност зрелищни моменти от филма, като например убийството на Дон Вито Корлеоне.

За голяма радост това ще бъде само сърцевината на историята. Как ще протече останалата част от играта, зависи само от вас. Вие сами ще подбирате с кои престъпници да имате вземане-даване и какъв нелегален бизнес да захванете. От вашите действия зависи как ще завърши сагата. Има три възможни финала. Първият е да се превърнете в дясната ръка на новия Дон Майкъл Корлеоне. Следващият вариант е вие самият да се издигнете до бос на фамилията. Последният сценарий е най-мащабен, но за да го постигнете, трябва яко да се потрудите. Не е лесна работа да подчините петте семейства на Ню Йорк и да блеснете като "capo di tutti capi". От казаното дотук ясно изпъкна една уникална черта на играта – тя предлага не една, а няколко сюжетни линии, на повечето от които вие сте автор.

Както споменах в началото, The God-

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	560Kbps [70KB]
БЪЛГАРСКИ	5,1Mbps [640KB]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	1120Kbps [140KB]
БЪЛГАРСКИ	10Mbps [1.2MB]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

Покритие в кварталите: Дианабад, Дървеница, Мусагеница, Изток, Дружба 1, Витоша, Младост 1, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Студентски град

Безплатен телефон за информация
0 8 0 0 1 8 4 0 0

father е екшън-приключенска геймка, чието действие се развива в

напълно отворен свят

Основен конкурент на новото заглавие определено ще бъде популярният GTA: San Andreas. Геймплеят на двете игри ще си прилича по много характеристики, но също така и ще се различава. Главната отлика би трябвало да бъде в по-голямата свобода на действие, когато изграждате своя герой и неговата съдба.

За начало ще можете да сътворите изцяло собствен персонаж. На помощ ще ви дойде технологията за създаване на лица, позната от Tiger Woods PGA Tour и The Sims. Естествено, престъпната личност, която ще направите, трябва да бъде етнически коректна. Затова, както и да го усуквате, накрая ще получите мъж от италиански произход. Облеклото му също зависи от вас. Разбира се, то е съобразено с модата от 40-те и 50-те години на миналия век.

Щом сте готов с новия рецидивист, направен по ваш вкус, е време да се впуснете в подземния живот на Ню Йорк. В новата игра, за разлика от GTA, ще можете да комуникирате с абсолютно всеки персонаж и това ще има сериозно отражение върху сюжета. Пред вас има три варианта на поведение, чрез които ще трупате пари и най-ценната валута в гето – уважение. Ако обичате хард екшъна, спокойно може да използвате насилие при всеки свой контакт с другите. Естествено, има опция да сте по-мек и само да заплашвате бедните граждани. А ако сте добряк по душа, ще е достатъчно само да говорите убедително.

Новото заглавие обаче не толерира използването само на един прийом. Прекалената брутална не е добра за бизнеса. Щом извършите някое зверство спрямо обикновен жител на града, полицията веднага започва да ви следи изкъсо. По същия начин, ако застреляте или измъчвате член на някоя противникова банда, "вендета" точките ви нарастват и ще си имате повече проблеми, отколкото

бихте желали. Останалите два метода пък не винаги дават резултат, но пък чрез тях печелите ценни партньори. Разковничето е в баланса. Някои задачи и мокри поръчки изискват груба сила, други преговаряне, а трети комбинация от двете. Интересно е, че персонажите запомнят вашето отношение към тях и при следващите ви срещи се държат съобразно това. Така че не си изпускайте безпричинно нервите, ако искате някой ден да контролирате Голямата ябълка.

Задължително трябва да спомена

новата система за контрол – Blackhand

Тази аналогово базирана бойна система позволява да ритате, удряте и дори да хвърляте противниците си. Тя върви в комбинация с Pressure Point Targeting. Последното чудо ви дава възможност да съсредоточите ударите си върху по-малко смъртоносни, но не и по-малко болезнени точки от тялото на опонента си. Например може да простреляте някой в крака, без да го убивате и после да изкопчите от него нужната информация.

EA Games определено са се постарали на всички фронтове. Култов сюжет, много новости в геймплея, голяма свобода на действие и огромен отворен град. Дотук всичко предвещава успех. До излизането на играта остават около два месеца. Тогава наистина ще се разбере дали The Godfather: The Game е толкова cool, колкото "Кръстникът" на Копола.

Димитър Трифонов – Димъ

Обичам да казвам, че има няколко типа игри. Едните са интересни, зарибяващи и перфектно уплътняват свободното време, а другите са пристрастяващи, твърде оригинални и претендират, че могат да променят възприятието на хората за това що е то геймплей. Такива примери в историята има много: като започнем от DooM и Dune 2, продължим със StarCraft, минем през поредицата Sims, Black and White и завършим с World of WarCraft. Всички тези заглавия добавиха едно неповторимо и различно усещане в съществуващия до момента геймплей. Всички те показаха как компютърните игри минават на ново ниво и как потребностите на геймърите могат да бъдат задоволявани все по-адекватно.

Тази година, малко след коледните празници, ще се опитам да ви разкажа за една игра, която има претенциите, че ще се включи в горния списък. По показаното от разработчиците до този момент можем да заключим, че тя има сериозни шансове да го направи. Нейното работно заглавие е Spore и всъщност е новият каприз на Maxis, които е поверен в ръцете на един от най-оригиналните геймдизайнери – Уил Райт. Той е бащата на популярната поредица Sims и е известен с оригиналните си идеи и нестандартните си концепции за игри.

Задачата, която си е поставил с настоящия проект звучи интригуващо и със сигурност ще привлече масов интерес. Уил е помислил над казуса как може компютърната игра да се приближи до играчките. Най-лесният начин, за който се е сетил, е да даде възможността на геймърите да моделират света по тяхно желание.

Така нещата в Spore започват там, където се ражда всичко – в първичния "бульон", от който се е появил животът. След като една капчица от него влиза във ваше владение, само вие можете да решите какво да правите с нея. Тя се придвижва едва-едва и единственото, което прави в този стадий, е да събира други капчици, за да получи уникалната възможност

да снесе яйце

След като то се излюпи, във ваши ръце пада тежката съдба да моделирате първия разумен живот на Земята. Можете да избирате броя на израстъците (крака, ръце), очите, ушите, перките, щипките, устите и т.н.. В началото разнообразието от добавки ще е доста голямо, като поне в алфа версията на играта, изборът е направо зашеметяващ.

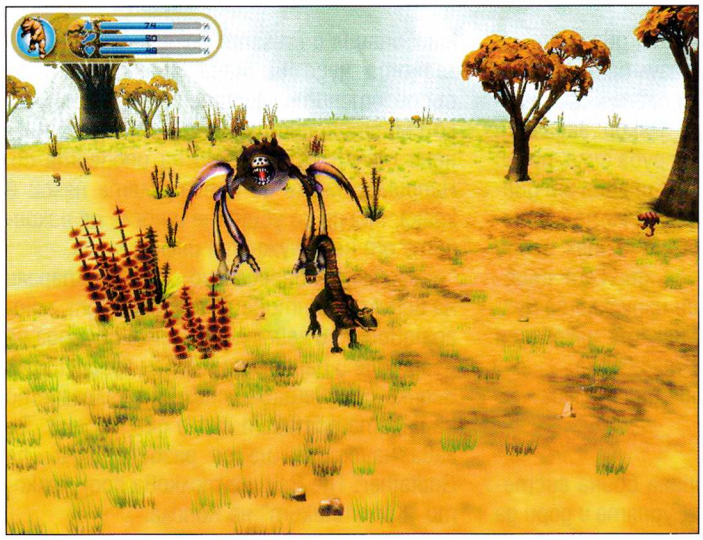
След като вашата гадинка се развие

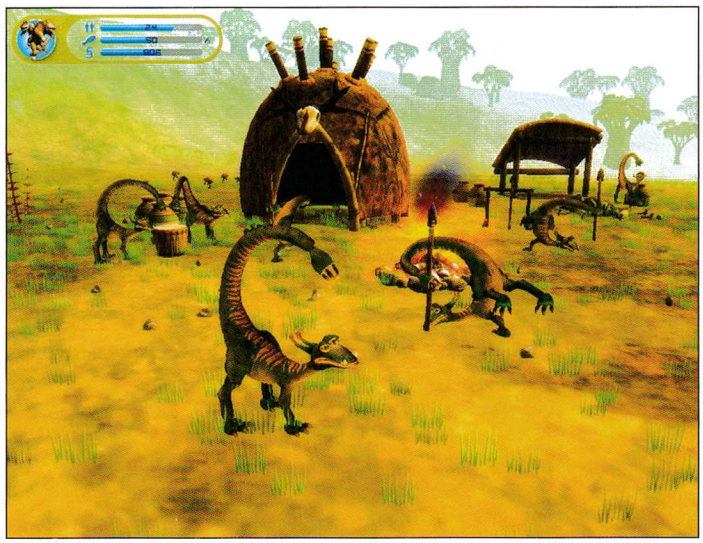
Игра, която моделирате вие, а не графичните дизайнери!

PC
XBox
PS2
GBA

Spore

жанр: **strategy** | издател: **Maxis** | **http://maxis.com** | излиза: **края на 2006-та**





достатъчно, ще можете да кръстосвате планетата, която в различните игри ще изглежда по различен начин. Може би най-революционното нещо в Spore е интелигентният енджин, който сам разбира къде се намира коремът, къде гърбът, с кой крайник би ходил вашият отрок и как би се придвижвал. В зависимост от телесните особености можете да изберете дали да прекарате житейския си път във водата или на сушата, а авторите от Maxis в момента работят над летящите форми на живот.

В по-късните стадии на еволюция Уил Райт е решил да даде възможност на играчите да моделират животинките по всякакъв начин. Те стават пластични, все едно че са направени от пластелин и се поддават на всякакви манипулации. Възможните комбинации и варианти са безкрайни, а след като развихрите творческото си мислене, компютърът сам ще изчисли откъде ще се храни вашият кричър, как ще се придвижва и всички други детайли, свързани с бита му.

До този един момент идеята на бащата на Sims звучи доста интересно и интригуващо. Дори и дотук играта изглежда зарибяващо, иновативно и интересно. По-приятното обаче е, че

това е само началото!

След като животинката събере достатъчно жизнен опит и се развие на по-високо ниво, тя ще може да сбъдне сентенцията, че човек е социално животно. Групите от еднакви животинки ще формират общества и тогава вие ще поемете контрола над цялата група, а не над отделните индивиди. Тогава, вместо моделиране на гадини, ще се фокусирате върху разработката на сгради, оръжия, превозни средства и градове!

В този етап на играта вашата цел ще е да оформите една добра и силна цивилизация с архитектура и външен вид изцяло по ваш избор. Ще можете да накарате вашите гадинки с щипки и 6 крака например, да живеят в метални кубични сгради. Или пък еднокраки, подскачащи гадинки с по три ръце да живеят в овални помещения с кръгли прозорци. Тук ще влезете в ролята на Великия творец и ще можете да се любувате на абсурдите, които ражда развинтената ви фантазия.

Революционната идея на Уил Райт е, че действието на играта ще се развива в една обща вселена. Така отделните играчи ще могат да си комуникират помежду си и ще се срещат в различните фази на играта. Така например в първия етап различните видове гадини ще могат да се борят за надмощие на планетата, а във втория – да се сражавате с противниците си вече с помощта на оръжията и науката.

Ако до тук Spore вече ви е заинтригувала, то със сигурно трябва да разберете, че под върхът на айсберга, всъщност се крият

още много неща...

Ако успеете да се закрепите до този стадий на играта, значи вашите същества вече са напреднали с материала, доминиращият вид вече е заживял в социален строй и единственото, което остава като алтернатива, е да се погледне към небесата. Това, което ще ви се случи, е, че вашите момци ще построят така нареченото "UFO". Това е средството, с което ще можете да обикаляте вашата планета и да създавате паника сред населението, но основната му функция всъщност е друга... Забравих да спомена, че в Spore, като въртите на скролъра на мишката, зуумът на планетата ще се променя. Така, при един по-отдалечен поглед, ще можете да виждате цялата планета с градовете, пътищата и всички детайлчета, нарисувани в приятен комиксов стил. Когато достигнете до стадият "UFO" обаче, ако продължите да въртите скролъра, ще можете

да се откъснете в открития космос

Така, с помощта на сложна техника, ще слухтите из безкрая за друга разумна форма на живот. Разбира се, както вече споменах, светът на Spore е един, а играчите в него – безброй. Така че, когато излезете във Вселената, със сигурност ще срещнете други цивилизации, абсолютно различни от вас, изглеждащи, използващи и живеещи един живот, който е коренно различен от вашия. Уил Райт и неговият екип все още работят над системата, която ще ограничава по-силните играчи да унищожават по-слабите, като такава със сигурност ще има. В този краен стадий на развитие Spore заприличва на космическа колониална стратегия, като, разбира се, дали ще играете а ла Star Trek или по-скоро нещо в стил Star Wars, зависи изцяло от вас.

Общо взето, погледите на всички сериозни геймъри и наблюдатели на сцената на компютърните игри от доста време следят отблизо този проект. Според последните планове на Maxis, геймката трябва да се появи на пазара в края на 2006 година, като най-вероятно срокът ще бъде спазен. Нестандартността на идеята, както и самата концепция за игра, развиваща се на няколко нива и предлагаща почти неограничена свобода за моделиране на околната среда, звучи доста примамливо, и ако бъде реализирана добре, със сигурност ще повлече маса фенове. Предполагам сами можете да се досетите, че Уил Райт има опит със създаването на комерсиални продукти и ще успее да превърна Spore в хит. Аз вече нямам търпение да я пробвам!

Орлин Широв

Колко хипнотизираща може да бъде бялата мазилка на тавана. След първите няколко часа втренчено гледане и поглед в стил „на горния етаж няма никой", тя ви става почти симпатична. Стоите си, зяпате си я любовно, още малко ви остава да решите, че и тя ви отвръща със същото. Неусетно се унасяте... Отлепяте натежали клепки, за да се върнете към кроткото си тотално интелектуално разложение и крайно важните мисли за прекрасната ви половинка, която ви е била шута. За работата, от която са ви уволнили и изобщо за всички мили детайли, които услужливо рисуват вашата мизерия...

Когато излизате от своя унес обаче, обстановката се е променила. Симпатичната бяла мазилка е заместена от потискаща черна пелена, която забулва всичко. Сякаш сте се събудили от един кошмар, само за да навлезете в нов. Избегнали сте затвора, който сте си изградили в мислите си, за да стъпите в нов – реален.

Нямате никакви спомени от предишната вечер. Единственото, което знаете е, че сега сте със завързани ръце, дрехите ви ги няма (дали пък наистина сте прекарали предната вечер чак толкова зле?!)... и да – намирате се в изоставен затвор.

Оказва се, че поне вече

не сте сам

Дружки са ви шест странни птици и сте обречен да прекарате шест часа в това симпатично ято, докато членовете му един по един окапват (при толкова демонична фабула просто натрапчиво ми липсва трета шестица към броя на хората и часовете). Забърквате се в horror adventure, който ви предлага да се опитате да запазите главата на раменете си, да разкриете кой от вас е убиецът и дори може би да разберете как всъщност кротката ви вечер на гниене и самосъжаление в апартаментчето ви се е превърнала в клане.

Тези и отговорите на други въпроси от кухнята на психопата-убиец ще можете да разберете обаче чак през втората или дори трета четвърт на 2006 г. Тогава Awaken официално ще се появи на сцената. Това третото заглавие, създадено от Chris Brendel. Интересното в случая е, че въпросният човек е независим developer, който бачка, подтикван най-вече от страстта си към adventure/quest жанра и въпреки че съзнава, че бюджетът му не може да се мери с този на наистина хитовите заглавия, не се отказва от това да реализира идеите си. Залага на интересната история пък дори и да става дума за игра с по-скромно визуално изпълнение. Тук е моментът отново да си припомним, че визията не е всичко и че ако действително авторът съумее да развие приключението достатъчно завързано, както обещава, крайният резултат ще си струва.

Една от разликите при това заглавие с предходните на Brendel е, че този път за историята най-огромно значение имат самите събития, докато преди най-ключови са били героите. При все това авторът отново се е постарал да насити приключението със запомнящи се образи.

Героите

са общо седем на брой. Поне първоначално, защото редиците бързо оредяват. Вие сте William Thane. Останалите ви съкилийници включват изключително красивата и намазана до неузнаваемост с тъ-

MORE INFO

Факти и странни обстоятелства покрай заглавието, които допълват неговата мистичност:

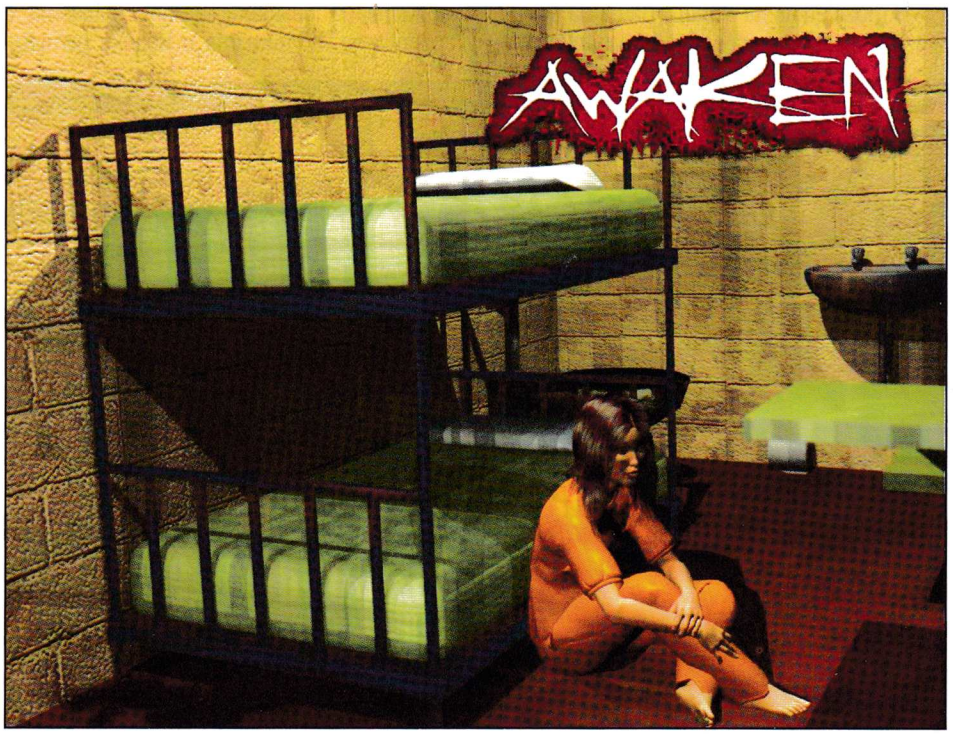
– Предходните заглавия на Brendel са Lifestream и Shady Brook.

– Датата на излизане на играта би могла да се забави, тъй като авторът е развил болест на ръцете, която в момента възпрепятства процеса на работа. Въпреки това той е категоричен, че играта скоро ще види бял свят.

Да се отърсим от зимния сън, който сякаш е налегнал геймпазара през мразовитите месеци, и да се „събудим" за нови идеи...

Awaken

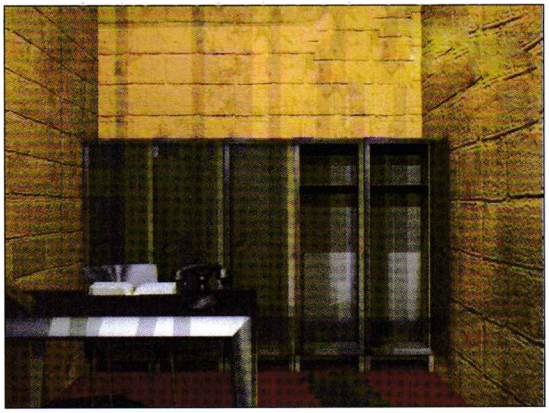
жанр: **Horror adventure** | издател: **Unimatrix Productions** | **http://www.upforums.com/awaken**

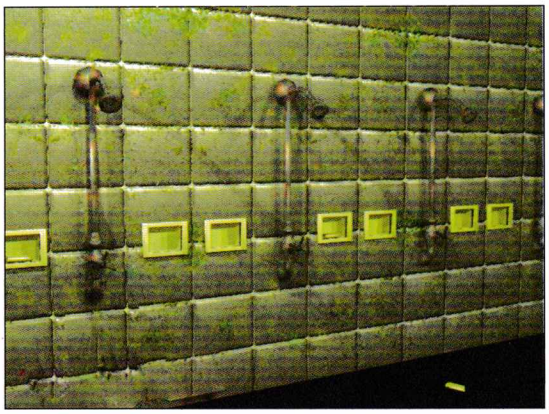


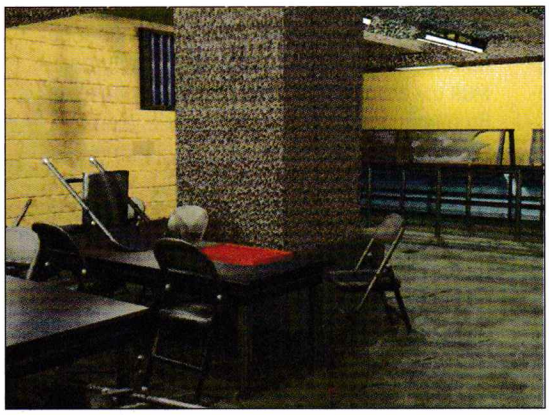
www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 28 февруари
тел: 971 49 34

мен грим 16-годишна ученичка, която е психически нестабилна, има склонност към самонараняване и изключително ниска самооценка; мъж, който мечтае да бъде възприеман като холивудска знаменитост и натрапчиво се опитва да убеди околните, че е такава, но всъщност е просто незначителен актьор с изкривена самооценка; 22-годишен уебдизайнер (тъкмо да кажа, че чувствам някой от съкилийниците по-близък като личност, но той пък няма споменати психически проблеми засега, а и е описан като прекалено дружелюбен и услужлив). Следващият ни заподозрян е бизнесмен, който винаги има последната дума и поема ролята на водач. Чернокожият Gerard пък е пазач в затвора, баща на три деца и щастливо оженен (истинска идилия, да се неначуди човек на професията на щастливия татко, който, казват, бил и много мил човек). Весса е безкрайно амбициозна адвокатка от Калифорния, която преследва всяка своя цел с цената на всичко.

Дали убиецът е един от хората с проблеми, което само по себе си е някакъв мотив или именно един от привидно психически стабилните – това е въпросът.







Първоначалната идея

на автора е била играта да избира кой да е убиецът на случаен принцип при всяко свое стартиране, но сам се убеждава, че така би погубил загадката и би обезсмислил страстта у играча да се добере до финала, за да види кой е обезумелият садист. Сега твърди, че се е спрял на основен злодей, но е интересно, че в сайта на играта има гласуване за това кой да е извършителят (очевидно базирано само на профилите на героите)... Интересна хрумка, а може би и помощно средство за финалното решение кой да е ненормалният психар и кой е най-малко подозираният, за да може да има изненада за играчите. Моите предположения, естествено, единствено базирани на беглите факти, с които разполагаме първоначално, падаха върху главния герой. Побъркайки се от нещастието си, той не помни как се е озовал там. Всичко се подрежда точно. От друга страна обаче, това е и отговорът, посочен от най-много хора и в Интернет, което според мен всъщност го изключва. Прекалено очевидно е, че това е „най-малко вероятният извършител". Изобщо задачката става с повишена трудност, на когото и да заложите, защото щом всъщност го подозирате, не би трябвало да е той. И все пак някой от тези хора е убиецът... Идеята с гласуването определено е добра, защото повиши интереса към заглавието още преди да има каквито и да е значими подробности. А и сега най-малкото трябва да изиграя играта, за да видя оправдани ли са догадките ми...

Друго интересно е, че най-вероятно ще има два възможни края т.е. може би все пак ще има два варианта за това кой е убиецът...

Геймплей

Засега е известно, че няма да може да бъдете убити по време на игра, което отново навява на мисълта, че вие сте убиецът... Искрено се надявам да не е така, защото няма да преживея разбитите детски сърца, ако съм разкрила края на играта, дори без да съм я играла. Също така че ще управлявате приключението само с мишка (wow – култ, новост в жанра :)). Ясно е и, че няма да имате реално ограничение да завършите играта за 6 часа, а това ще са по-скоро нещо като chapters. Играта ще позволява нелинейно развитие. Или по-конкретно: вие ще избирате последователността, в която да решавате дадени загадки.

Авторът категорично отрича да е черпил вдъхновение от филми като Saw 1 и 2, тъй като не ги е гледал преди завършването на идеята си. Най-силното му оръжие според него е уникалната история. Аз бих казала, че засега не мога да гарантирам за нея, но човекът определено знае как да използва вроденото женското любопитство и да ни даде мотив да искаме да видим Awaken.

Лили Стоилова

Най-цялостният футболен мениджър за всички времена

PC
XBox
PS2
GBA

Football Manager 2006

жанр: **футболен мениджър** | издател: **SEGA** | **http://www.footballmanager.net** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

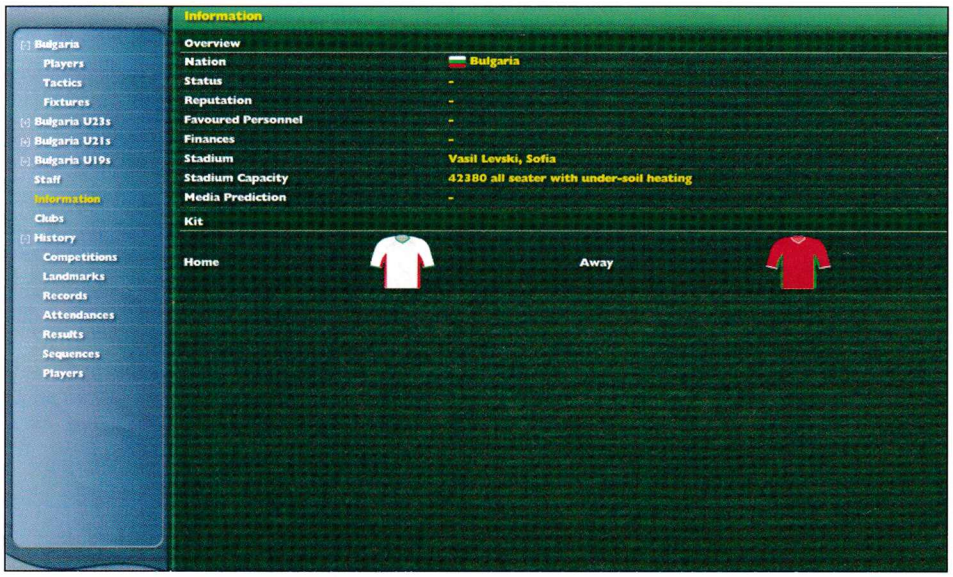
Поради сериозен недостиг на квалифицирани специалисти по спортни мениджър-игри напоследък, последните имат склонност да попадат в ръцете на нищо неподозиращи хора. В случая – в моите. Но от друга страна, един страничен и необременен поглед не би трябвало да навреди. Затова заклетите фенове ще трябва да простят лежерността ми по въпроса за съвременните тенденции в жанра. А и последният мениджър, с когото имах съмнителното удоволствие да се сблъскам, именуващ се Premier Manager, все още пълни кошмарите ми с видения за червени и сини точки, хванали се една-друга за гушите, докато огромен електронен часовник показва оставащите деветдесет милиона минути от редовното време. Неприятен сън, уверявам ви.

Football Manager 2006 обаче е друга бира. Тя е от тези игри, които получават 90/100 още преди да си отворил кутията. Виждате оценката – ако трябва да съм честен, сложих я много преди да започна статията. Знам, че запалянковците очакват да видят точно такава цифра – имат я. И то – парадоксално може би – не само заради нововъведенията, а по-скоро въпреки тях. Нека обясня какво имам предвид...

Атаката на клонираните опции

По-циничните хардкор фенове на поредицата всяка година тръбят, че всичко, което Sports Interactive правят, е да обновяват базата с данни с най-новите трансфери и това изчерпва 99% от подобренията. За да утолят всъщност неутолимия им глад, от SI добавят все повече нови и нови неща. Това, разбира се, е похвално, но не винаги е добра идея. Както вече отбелязах, водя се почти нууб в жанра. Тоест, когато за пръв път пуснах играта, FM 06 ми се стори не по-добра и не по-лоша от която и да е от сериите преди нея, по простата причина, че не съм прекарвал с тях стотици безсънни нощи. Така че, колкото и да е жалко, аз не съм в състояние да оценя всички нововъведения, които ме цапардосаха като дизелов локомотив, а е много вероятно просто да се удавя в тях и да изхвърля играта, без да съм вникнал достатъчно надълбоко в нея.

Слава богу, най-накрая от SI са помислили и за хората като мен – в играта е включен огромен туториъл, чиято цел е да запознае всеки новак с основните концепции на джитката, а на ветераните да покаже някои функции, които те вероятно са пропуснали покрай стотиците други. Оформлението му е подобно на Windows-кия Help с множество подчертани думи-хиперлинкове. Дори се пуска по същия начин – с клавиша F1. Този туториъл е отлична идея, но е далеч от определението "FM for dummies": нещо, което да те хване за ръчичка и да те разведе из всички жизненоважни страници и функции. Може би смятате, че това е ненужно, но ето че в някои случаи, като моя например, би било повече от добре дошло. Интерфейсът не е пипнат много, удобен е, и при все това винаги остава възможността да пропуснеш някоя опция. След като я откриеш, ще се почувстваш мал-



графика	
звук	
геймплей	
общо	5

ко тъпо, че не си я видял на толкова очевидно място. Но точно там е проблемът – всичко е "някъде там", без да е ясно веднага къде точно е това "там".

Новости, новости, новости!

Изобщо не смятам да обяснявам що е то футболен мениджър – че е игра, в която влизате в ролята на старши треньор на просперираш или не чак толкова футболен тим, чиято цел е да го добута до някакво прилично класиране в чартовете. И така нататък, вие си го знаете.

Новите неща в FM 06 са много и най-разнообразни, като едва ли ще успея да обхвана всичко. Но ето по-важните: на първо място това са Team Talks и манипулирането на медиите. Team Talks представлява възможността да кажете мнението си за играта на даден играч на него самия или на отбора като цяло. Едно кратко "Добра игра!" ще повдигне морала на играча и ще го направи по-самоуверен; кажете му, че сте разочарован от представянето му и той ще даде всичко от себе си, но ще ви намрази. Някой ден може дори да ви причака в някоя тъмна уличка, знае ли човек... Играта с медиите е същата работа, само че тук целта е да дразните другите отбори и другите мениджъри. Това, естествено, има много по-силен ефект в мултиплейър: възможността да наречете приятеля, бил ви пет поредни игри на FIFA, "тюфлек" примерно (по заобиколен път де), едва ли е за изпускане.

В сингъла обаче човек почва да се чуди

Има ли някакво значение всичко това? Зонална или персонална защита, грубост на нарушенията, креативна свобода – всичко може да бъде тунинговано, но дали наистина ще направи отбора по-добър? Вярно, че FM 06 не включва изгъзици като това да определяте цените на хотдога по трибуните на стадиона ви, но дори самите автори признават, че никога не са настройвали ръчно абсолютно всяка опция, докато са тествали джитката. Не става твърде ясно също така от какво зависи доброто представяне на отбора. Понеже играта е тук-таме бъгава, може от време на време да ви изхвърля в Win. След едно такова изхвърляне се наложи да повторя няколко несейвнати спечелени мача – след преиграването ги бях загубил всичките, макар да ползвах същите футболисти, стратегия и т.н. Щом вед-

нъж започне мачът, може да се случи всичко – дали това е просто красотата на футболното (не)щастие или кофти алгоритми? Трябва да се отбележи, че дори ветерани от серията казват, че тазгодишното издание е доста по-трудно от предишните и на моменти дори отлично подредени отбори играят необяснимо зле.

Леко е променена и системата за контузии – сега имате възможността да изкарате наранен играч на терена на болкоуспокояващи инжекции, като по този начин не се лишавате от него за важен мач, но пък рискувате да го повредите по-тежко и трайно. Тренировките се контролират с помощта на малки и много удобни плъзгачи – не искате да пипате всеки поотделно обаче, вярвайте ми. Преди, за да дадете някакви наставления на отбора си, трябваше да поискате прекъсване – тъч или аут вършат работа. Сега вече можете да раздавате по-дребни напътствия направо докато тече играта, все едно викате от тъч линията. Футболистите вече имат и показатели като височина тегло, които не можете да пренебрегнете току-така – едва ли искате 55 килограмов халф... Като истински егоцентрик вече можете да представяте на ръководството на клуба собствените си условия за работа в него, както и да искате повишение на заплатата. Общо взето личи си, че Sports Interactive внимателно са слушали и са си записвали какво им предлагат фенове.те. Аплауз за което.

Хиляди диаграми

Вероятно го знаете, но аз да си кажа – самите футболни срещи представляват по-малко от десет процента от всичкия геймплей в един мениджър sim. Ако и вие се чувствате новобранец в подобен род игра, отсега се пригответе да сменяте стотици таблици на час. Много от екраните са обновени, за да са по-пригледни, но това като че ли не помага много. Вече има дори отделна статистика за съдиите – чрез нея можете например да определяте агресивността на играчите си преди мач, за който знаете, че ще се свири от някой по-мек рефер.

Досега трябваше да е станало ясно, че за графика в тази статия много-много няма да си говорим. Според мен дори тази оценка 2 ѝ е много. Най-графичното нещо са мачовете, които отново са визуализирани чрез гладиаторски борби между шарени точки (вече и хората в черно присъстват на терена), но те са в най-добрия случай умерено грозни. Аудиото, уви, и то е така – общо взето се изчерпва със звука от ритане на топка и някакви уморени скандирания на запалянковци по време на срещите.

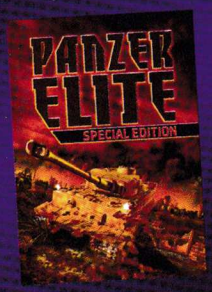
Откъм данни обаче играта няма равна – над 270 000 играчи и 5000 отбора от петдесет страни, между които, няма как да пропусна, фигурира и България. Ще можете играете с общо 43 нашенски тима, като като имената на футболистите, стадионите и собствениците са изненадващо точни. Прибавете към това и възможността всички суми да ви се изписват в левове и ще се почувствате като у дома си.

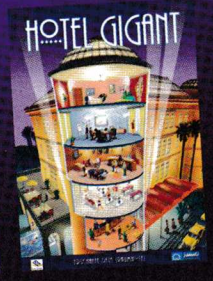
Искаме още!

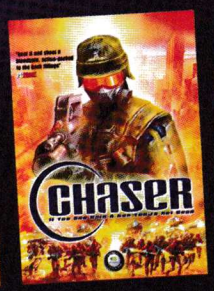
Да, ама няма. Толкова за тази година. Това обаче не означава, че съм успял да обхвана всички неща, които предлага Football Manager. Всъщност, дори не вярвам това да е възможно. Това не е игра, която можеш да научиш в детайли, след като я разцъкаш малко. Тя разкрива пълния си потенциал след седмици, ако не дори месеци геймене, така че не ме съдете твърде строго, ако не съм бил достатъчно изчерпателен.

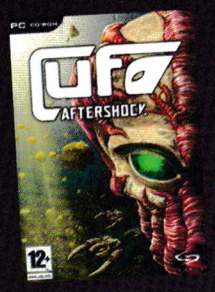
Приятно цъкане на die-hard почитателите, ще се видим отново след месецдва, когато успеете най-накрая да се откъснете от манията. А лично аз сега отивам да разпарчетосам някой и друг немъртъв във WoW. Цялата тази интелектуална работа ми дойде в повече, явно не е за мен.

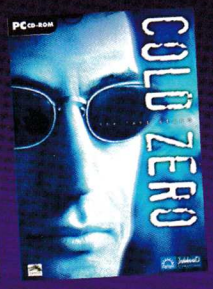
Пламен Димитров

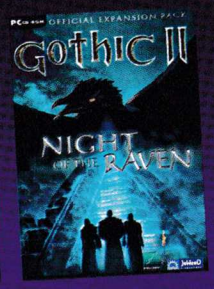


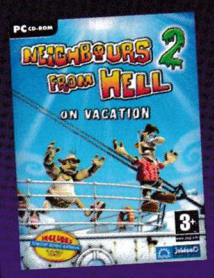


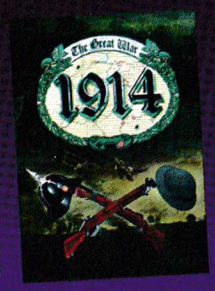


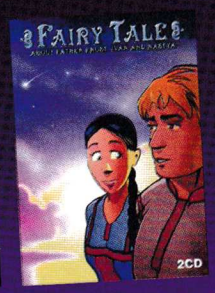


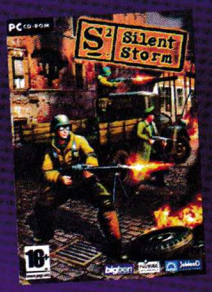


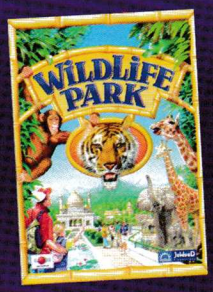


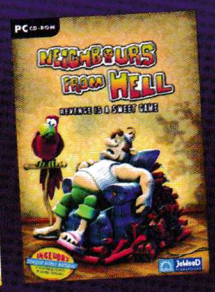


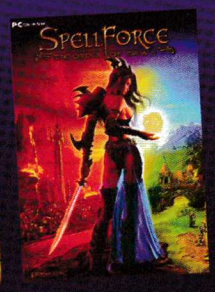


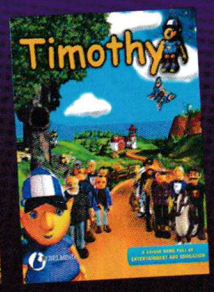


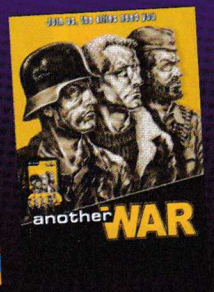


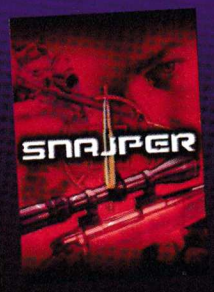


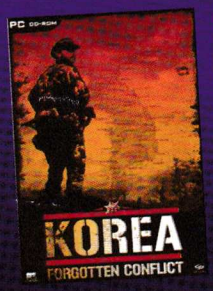


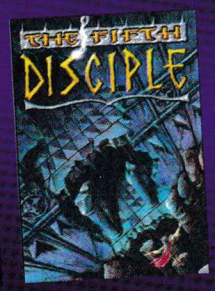


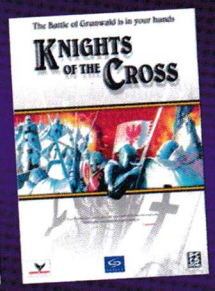


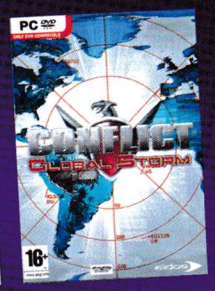


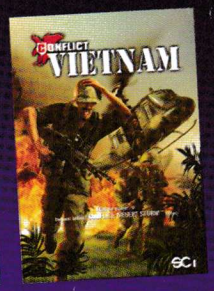


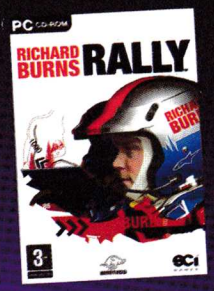


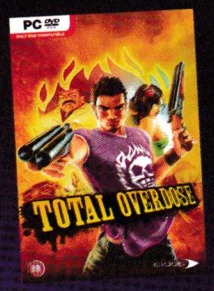


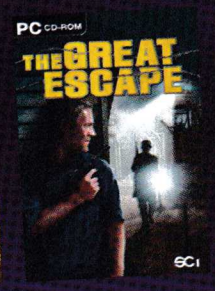


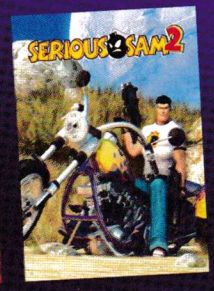


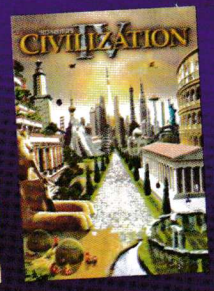






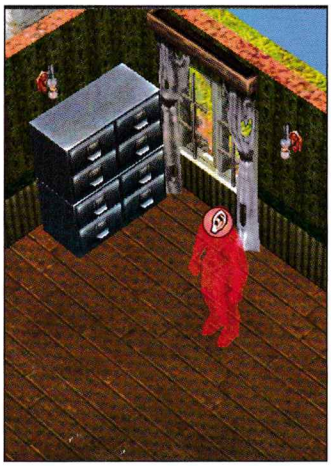


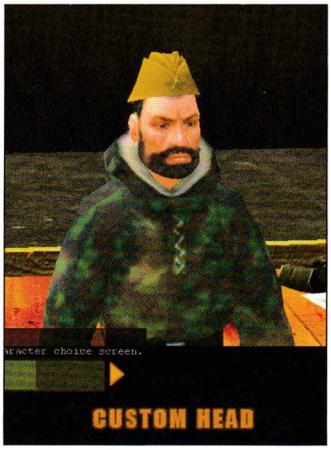


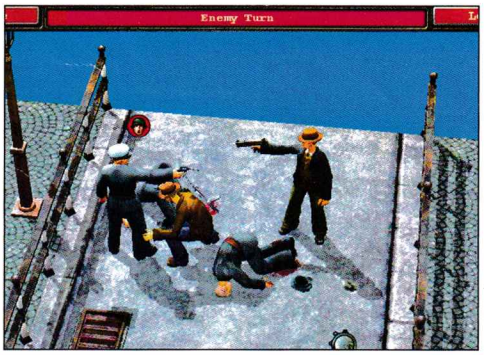


9.95
19.95
29.95 . . .

ТРАНСФЕР® ГРУП
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА
T2 TAKE TWO VALVE SCi GAMES JoWooD Productions eidos CENEGA
ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105 E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM







PC
XBox
PS2
GBA

Hammer&Sickle

жанр: **RPG** | издател: **Nival/CDV** | **http://www.hammer-sickle.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **3**

На война, като на война. Пък била тя и студена.

Колко от вас си спомнят двете части на Silent Storm? Една чудесна походова тактическа стратегия за Втората световна, с която чакането на следващият Fallout става някак си по-лесно. Играта заслужи повхали не само заради наистина перфектния си и реалистичен физичен енджин, позволяващ да начупите с откоси абсолютно всичко, но и с наистина увлекателен геймплей, добре разработена система за подобряване на персонажите и малко по-оригинална история. Играта бе дело на руснаците от Nival, които имат една особена черта – когато захапят нещо добро, не се отказват от него и го доосмукват отвсякъде, докато не изчерпят възможния му потенциал. Пример за това е Blitzkrieg – на нейна база в момента има 3 други игри, наистина отстъпващи от оригинала, но не много.

Защо ви разказвам всичко това? Защото Hammer&Sickle на пръв поглед може да се приеме за експанжън или мод на Silent Storm, но това усещане остава до момента, в който разберете, че общите черти на двете заглавия се изчерпват с интерфейса и графиката.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Студената война

Годината е 1959-та. Смазването на нацистка Германия вече е в историята. Берлин е разделен на две – руска и американска част. Янките държат монополa върху ядреното оръжие, руснаците пък съвсем скоро ще си разработят свое собствено. Светът, макар и да не го знае, вече е готов да влезе в 40-годишна игра на нерви между двете суперсили, а и на няколко пъти да се размине на косъм с атомната заря.

Ще поемете ролята на руски командос, който трябва да проникне в американската окупационна зона на Германия. Но сравнително стандартната му мисия търпи неуспех, когато групировка със странни униформи, приличащи на тези на нацистките СС, разстрелват свръзката му. Кой стои зад екзекуцията? За какво се бори? И за чий нашият човек трябва да разнищи цялата тази свинщина, вместо да си стои на топличко в сибирската си хижа и да порка мляко с какао? Ще трябва да откриете сами.

Героите не са това, което бяха

Онези от вас, които са минали Silent Storm, си спомнят за RPG системата в нея. Същата е приложена и тук. В началото на играта можете да си изберете един от четирите предварително генерирани персонажа – скаут, снайперист, кашик и гренадир. В менюто за Random персонаж можете да подберете сам класа му, като е добавен и инженер, но поради липсата на тежките екзоскелети, това си е просто разхищение на ресурс.

Всеки един от четирите класа е силен в дадена област и разполага с различно дърво на умения. Скаутът е най-мобилният от всички, най-добре се прикрива и е спец по боравенето с хладни оръжия и шперцове. За сметка на това ще видите бая мъка с него, докато започнете да раздавате смъртоносни удари със своето стоманено острие. Снайперистът също не е за начинаещи – докато започне да сваля враговете си с по един изстрел от безумно разстояние, ще видите доста зор. Кашикът и гренадирът са най-стандарт-

ни. Те са достатъчно силни, за да мъкнат почти всичкия багаж, който поискат, а и специализацията им с тежки и леки картечници ги правят перфектни за среден и близък бой. Всъщност когото и да изберете за свой начален герой, ще трябва да го движите сам само през първите няколко мисии. Постепенно към вас ще се присъединяват други персонажи, докато си оформите групичка от 6 елитни бойци.

Но да се върнем към сухите факти и ролевата система. За разлика от Silent Storm, Hammer & Sickle е доста по-трудна и доста по RPG ориентирана. Героите ви са много по-кекави, а експириънсът като цяло играе доста по-основна роля. Ще го получавате не само за бройка убийства, но и при изпълнение на основните и страничните задачи. Всеки един от панелите с допълнителни умения предлага няколко пътя на развитие, като в най-добрия случай ще можете да развиете два от тях, затова внимателно преценявайте кои умения смятате за най-полезни за конкретния персонаж.

"Раз-два, товариши, към кръчматааа!"

След като минете безумните първи две мисии, ще се озовете върху карта на окупирана Германия. На нея са отбелязани местностите, до които имате достъп, както и "щабквартирата" ви. След като изберете накъде да се понесете и кой с какво да е екипиран, идва първата по-сериозна изненада. Вместо да попаднете на вража територия, на която просто трябва да изтрепете всичко, за да продължите напред, ще се озовете в един съвсем нормален следвоенен свят. Селцата и градовете, които ще посетите, имат собствен живот, хората си щъкат по някакви си техни AI задачки, ченгетата патрулират улиците и ако ви хванат с оръжие в ръка, бързат да вдигнат алармата и да ви пъхнат в панделата. Това е Студената война – враговете са скрити.

Първоначално безсмислените диалози ще ви насочват малко по малко към крайната цел и нейното постигане. Да, за разлика от Silent Storm можете да говорите с повечето от заобикалящите ви NPC-та. Разговорът не е просто изслушване на предварително зададени реплики, а активен – дава ви се списък с възможни отговори, които пък променят отношението на събеседника ви към вас.

Този път е постигнат един доста добър баланс между престрелки и общуване с околните, типично (а може би и съвсем откровено плагиатствано) от игрите на Bioware.

Най-сладкото в приказките е това, че са писани от руснаци... и то от по-циничните такива. Лично аз не мога да се сетя за много игри, в които американците са откровено наречени дебилна нация от полуидиоти, или в която немците са представени като сбирщина от самодоволни чекиджии (да не се бърка с чекисти). А и повечето от кътсцените, реализирани с енджина на играта, навяват мисли, че сценаристите са били или много фиркани, или напълно изтрещели, докато са ги писали.

Патаклама

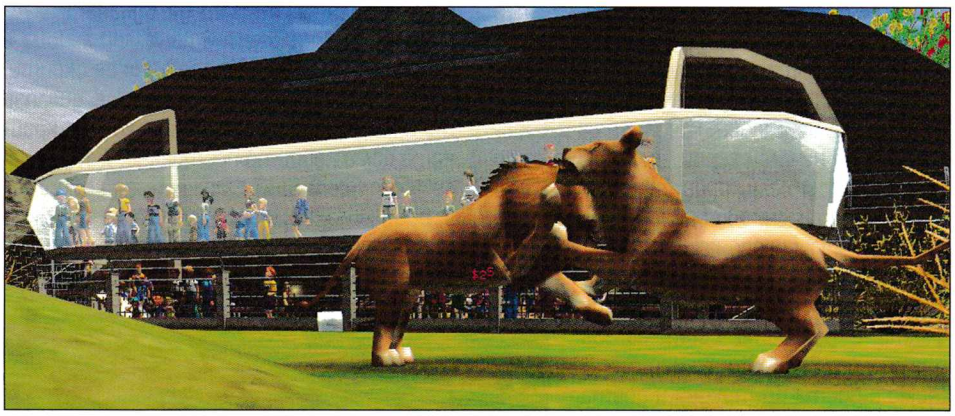
В момента, в който зърнете вража мутра, играта плавно превключва от реално времеви режим в походов. На базата на това кой е по-бърз и сръчен се изчислява редът на ходовете. А от това колко Action Points (AP) имате, зависи какво и как можете да направите по време на хода си. AP се използват за всичко – за смяна на оръжията, за презареждане, за движение, стрелба, смяна на стойките и дори за оглеждане. Винаги е добра идея да си оставите някой от пичовете с резервни AP, за да можете да реагирате на изненадваща атака. В зависимост от това какво предпочитате да правите (погледни горните действия) героят ви ще става все по-добър с него, същото важи и за оръжията – колкото повече използвате някое, толкова по-малко AP ще струва всеки откос с него и толкова по-точен ще е даденият стрелец.

Арсеналът е огромен, и в него ще намерите всичко: от пистолети до базуки. Преобладават оръжията от Втората световна, но са добавени и доста модерни, включително прадядовците на днешните узита.

Като цяло играта е страхотна, но просто ще се плъзне настрани от вниманието на мейнстрийм геймъра. Огромната сложност, сравнително мудното действие и застаряващата графика ще отблъснат тези от вас, които досега не са играли подобно заглавие. Но затова пък всички фенове на Fallout и Silent Storm ще се изкефят доста.

Георги Панайотов

Време бе и Atari да се полакомят за голямата награда, която в случая е успешно продаден тираж, и да мобилизират сили в направата на един стопроцентов комерсиален продукт. За мен RollerCoaster Tycoon 3: Wild! е поредният опит за шантаж на средностатистическия геймър, загубил критерия си за естетско преживяване. И само сантиментите от предните издания успяха да ми дадат сили да погледна какво представят за нов продукт Atari и Frontier.



Зверове и влакчета на едно място

PC
XBox
PS2
GBA

RollerCoaster Tycoon 3: Wild!

жанр: **майкун** | издател: **Atari / Frontier** | **www.atari.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1 + RCT 3**

В цифри новостите изглеждат така: девет сценария, цял зоопарк от разнородни твари, два тематични парка – Jungle и Prehistoric, приютили съответно инсекти-гиганти и динозаври, осем костера с възможност за модификация, 18 по-опростени конструкции от семейството на виенското колело и блъскащите се колички. Плюс тонове от всевъзможни глезотии, касаещи помощните търговски обекти. На очи се набива опцията да сложите ваша снимка на павилиончето за сладолед и да повикате леля си да види как целият измислен свят гледа лика ви с умиление...

Както и самото заглавие подсказва, акцентът в новия експанжън са животните, чиято мисия е да създадат

нови сфери на развлечение

Сафари райд, шоу със слонове или пък хореография с лъвове, прибрали острите си нокти под зоркия поглед на звероукротителя. Щуращите се посетители могат да отдъхнат от емоциите с влакчетата, докато наблюдават какви ги вършат жирафите, щраусите и всичко, с което сте населили парка си.

Но в хода на играта изникват някои въпроси, които явно са убегнали на създателите. Например защо хипопотамите не се къпят в езерцето, при все че е известно как обичат да кисват във водата. Или пък защо без притеснения обитават терен, който не е за тях. Неизбежно се натрапва и приликата със Zoo Tycoon, но там симулативните елементи бяха добре изпипани, а тук присъствието на фауната по-скоро създава какофония. Разнообразието наистина привлича повече посетители, харчещи на воля, но геймърът е този, който управлява процесите и не е без значение как ще се чувства, докато играе.

Освен това, гадинките може да преодолеят крехките стени и да се смесят в нищо неподозиращите хора. И тогава започва

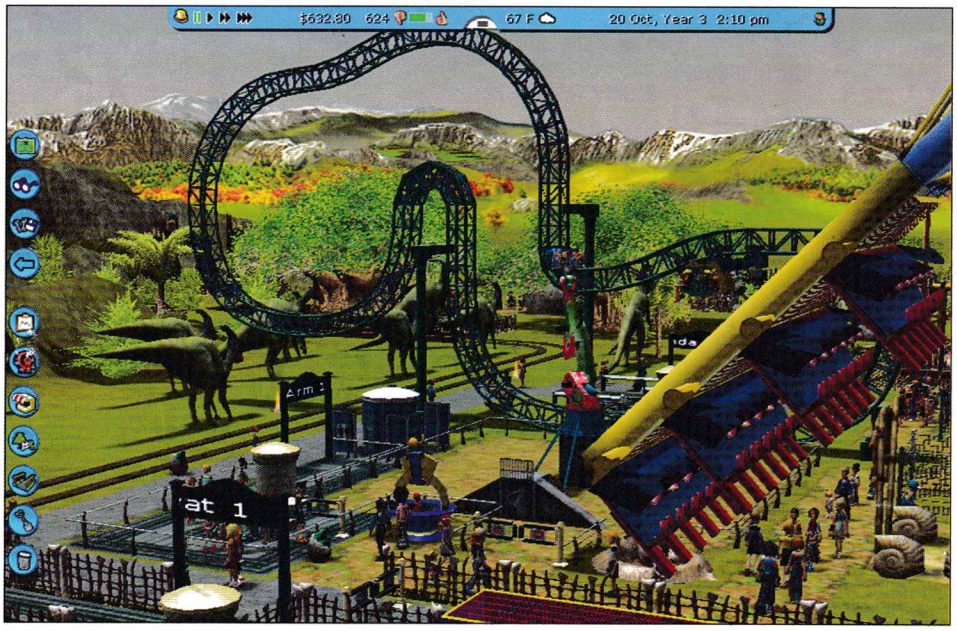
голямата забава

защото, за да ги върнете обратно, се стартира мини игра с нов интерфейс. Играещият сякаш е на сафари и със специално оръжие се прицелва в бегълците. Но не за да ги убие, а да ги упои и върне обратно в клетките. Всъщност, животните са крайно непретенциозни и не се влияят от шума на трещящия над главите им ролеркостер, нито пък от това, че изхождайки от логиката на играта, храненето сякаш се случва от само себе си. С течение на времето неизбежно се появява и потомство и това е един добър начин да се изкарат допълнително пари, като отрочетата се продават и така касичката се пълни.

Не мога да отрека множеството възможности за индивидуализация на геймплея, които са на разположение, но непрестанно се питах защо по този начин трябва да се експлоатира една добра идея и да се превръща в боза. Така и не разбрах дали в реалността въобще съществува подобна смесица от зоологическа градина и атракции с влакчета и кой болен мозък реши, че може ги миксира.

Технически погледната RollerCoaster Tycoon 3: Wild! е съобразена с последните новости, касаещи визуализацията и тризмерността. Но по подобие на функцията, при която преминавате с конструкция през някой хълм, натискате Remove и във въпросния хълм остава дупка – и в главата ми остана празнина. Там, където е споменът за първите игри от този тип. Тогава на почит бяха влакчетата и макар и да нямаше изобилие от всевъзможни глупотевини, играта наистина си заслужаваше.

desi|re



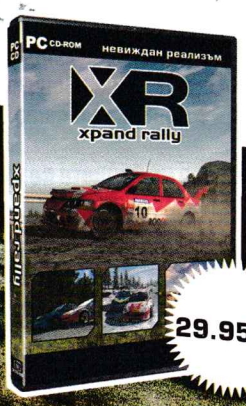
графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

НОВО ПОКОЛЕНИЕ РАЛИ ИГРА
НЕВИЖДАН РЕАЛИЗЪМ

XR xpand rally

КОМБИНИРА НАЙ-ДОБРИТЕ ЕЛЕМЕНТИ ОТ РАЛИ И КРОС РАЛИ СЪСТЕЗАНИЯТА И ПРЕСЪЗДАВА ВЪЛНЕНИЕТО И НАПРЕЖЕНИЕТО ОТ ТОЗИ МОТОРЕН СПОРТ.

ПЪРВАТА РАЛИ ИГРА, В КОЯТО ЩЕ МОЖЕТЕ ДА СЕ НАСЛАЖДАВАТЕ НА ГРАФИКА, ТОЛКОВА РЕАЛНА ВСЕ ЕДНО ГЛЕДАТЕ ТЕЛЕВИЗОРА СИ.

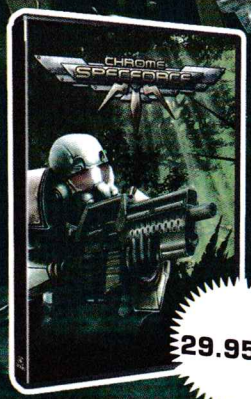


29.95 лв.

CHROME SPECFORCE

ПРИСЪЕДИНЕТЕ СЕ КЪМ СПЕЦИАЛНИТЕ ЧАСТИ НА БЪДЕЩЕТО. ИЗПОЛЗВАЙТЕ СИСТЕМИТЕ НА ЕНЕРГИЙНАТА БРОНЯ И УЛТРАМОДЕРНАТА ВОЕННА ЕКИПИРОВКА ЗА ДА СТЕ МАКСИМАЛНО ЕФЕКТИВЕН.

ВОЮВАЙТЕ СРЕЩУ ИНТЕЛИГЕНТНИ КОМПЮТЪРНИ ОПОНЕНТИ. ПОКАЖЕТЕ ВАШИТЕ УМЕНИЯ ПО ТАКТИЧЕСКО ПЛАНИРАНЕ И БЪРЗИ СИ РЕФЛЕКСИ.



29.95 лв.

ВПЕЧАТЛЯВАЩИ ПРЕСЛЕДВАНИЯ
ЕКИПНИ И САМОСТОЯТЕЛНИ МИСИИ

МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

techland

ПУЛСАР

Не знам дали сте чели „The Romance of Three Kingdoms" и не е това мястото да казвам, че трябва да го направите. Въпреки това, за незапознатите, ще отбележа, че става дума за една от най-великите литературни творби, които идват от Азия. Написана в „модерния" си вид преди около 600 години, Три Кралства е панорама на човешките страсти и амбиции, описваща един от най-невероятните периоди от историята на Китай – епопеята на династията Хан от 2-ри и 3-ти век.

Вдъхновени от такъв първоизточник, няма как да не се пръкнат множество игри, голяма част от които доста добри при това. За съжаление обаче, освен няколко стратегии, всичко на тази тематика се появяваше само за конзоли.

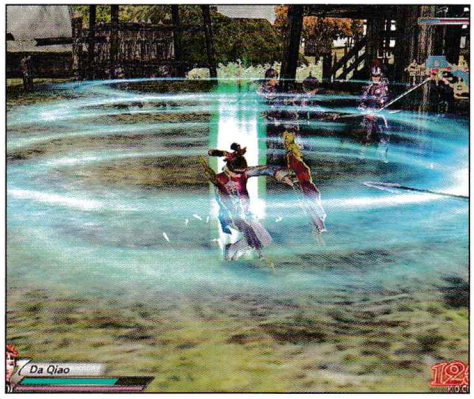
В центъра на бойното поле...

PC
PS
PS2
PSP

Dynasty Warriors 4 Hyper

жанр: **Action** | издател: **Koei / Omega-Force** | **http://www.koei.com/** | хардуер: **P 1.6 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/Xp** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Е, сега с радост мога да ви съобщя, че почти култовата на Изток поредица Dynasty Warrior вече има и представител за PC. При това получаваме не просто конзолен порт на четвъртата част от серията, а приличен римейк, добре възползващ се от възможностите на персоналните компютри. От друга страна, макар повече от прилична, от визията на играта има какво да се желае, предимно по отношение на подробностите по терена и лицевите изражения за персонажите. Няма как да отрека обаче: бойното поле наистина се чувства като такова, и макар в играта да няма кръв, атмосферата на хаотично клане и борба на живот и смърт си присъства.



Но що за игра е това всъщност?

Едно бързо и не съвсем точно описание на Dynasty Warriors 4 би било: „Взимате Принца на Персия и го хвърляте на бойното поле на Total War".

Първата ви задача е да изберете на чия страна да застанете, като в началото имате на разположение три фракции и след като превъртите играта получавате допълнителни. След като сте решили под чий флаг да застанете, трябва да си изберете един от героите на съответната страна. В началото това са само няколко, но с напредъка на действието под знамената ви ще се стекат и други. Ще го кажа направо – в крайна сметка в DW4

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

има над 40 персонажа, които можете да разигравате. Освен по образ, те се различават по няколко основни статистики и по оръжието, което владеят. Всеки притежава и собствена история, макар в някои случаи не много подробна. Има и опция играчът да си сътвори собствен герой, макар възможностите за нагласяване да не са много големи.

Избрали сте герой, а после какво? Пред вас се появява карта на бойното поле. Можете да разгледате разположението на силите, да хвърлите поглед на командните офицери на всяка единица, да видите целите, които ще преследвате. Стратегия обаче не може да диктувате. За това пък можете да решите с какви предмети да екипирате персонажа си. Ще трябва да си назначите и бодигардове, да изберете въоръжението им.

Сега вече битката може да започне

Не забравяйте за картата, иначе ви предстои безвъзвратно лутане по огромното бойно поле. В началото бодигардовете ви ще са доста слаби и ще трябва да разчитате предимно на себе си. След няколко битки обаче те ще понатрупат опит и ще станат доста по-полезни. Можете да им давате три заповеди: да ви следват и пазят неотлъчно, да бъдат агресивни и атакуват каквото видят или да избягват конфликтните ситуации. Не се притеснявайте от възможността да загубите внимателно отгледаните си пазители – тяхното здраве е частично свързано с вашето: ако те мрат като мухи, то сигурно и вие не сте в по-добро положение.

На бойното поле, ако просто тръгнете да избивате всичко наред, шансовете ви не са много големи. Оставете такива сражения на другите подразделения в армията или рискувате противникът да ви премаже с едното числено превъзходство. Едно сражение може да продължи два часа – време, през което да изпратите стотици хора в отвъдното.

Реално погледнато, най-добрият курс на действие е да не се размотавате или увличате в клането, а чевръсто да пробиете път през редиците на редовите противници и да се докопате до офицерите им. Когато елиминирате някой от водачите, моралът на командваните от него подчинени се скапва и те стават лесна жертва за съюзниците ви. Офицерите обаче не са лесна цел и мнозина от тях са ви равностойни противници. Някои пък могат направо да ви довършат с няколко удара. Ще се случи и да ви предизвикат на дуел – приемете ли, ще можете да разчитате само на собствените си умения.

Динамичната бойна система

на играта прекрасно създава впечатлението, че командвате могъщ войн. Освен пешком, можете да се сражавате и яздейки. Честно казано, конете са полезни най-вече за бързо придвижване по бойното поле и бягство или галопиране през група противници. Вражески офицер на кон обаче често се оказва нещо доста неприятно, особено ако трябва да го гоните.

Всеки победен офицер ви носи опит и съответно – достъп до по-разрушителни и неоспоримо впечатляващи комбинации от атаки. Контролът с клавиатура е добър, макар ясно да си личи, че нещата са първоначално замисляни за геймпад.

Авторите са избрали като музикален фон предимно тежък рок с азиатски елементи. Макар и тотално несвързан с епохата, той се вплита отлично в действието и зверски надъхва. Сражението си звучи точно като такова – със заливащите ви отвред звънтене на метал, викове на ранените и заповеди. Всъщност, можете дори да избирате дали говорът в играта да е на английски или... на японски всъщност, а не китайски, както би трябвало да е. И, да ви кажа призная, на японски всичко звучи неизмерно по-убедително. Разбира се, има и субтитри.

DW4 предлага и нещо, за чието съществуване компютърните играчи в последно време бяха забравили. Макар да няма възможност за игра в мрежа, тя предлага

опция за разделен екран

Така може на един компютър двама да играят както дуели, така и кооперативно. Както и да го погледна, играта почти няма слабости. Ако оставим настрана това, че камерата не винаги дава добра видимост, често на екрана ще има толкова народ, такова меле, че ще можете да разберете къде сте само по разхвърчащите се около ви тела или чрез ползването на супер специалната атака, която трупясва почти всичко околовръст.

Dynasty Warriors 4 за PC е една много приятна изненада. Играта предлага изживяване, доскоро запазено само за конзолните фенове. Чрез тоновете скрито съдържание и опцията за мултиплейър на един компютър можете да сте сигурни, че ви чакат дълги часове на удоволствие.

Борис Цветков

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	–	3 игри
От 11 до 20 компютъра	–	5 игри
От 21 до 50 компютъра	–	10 игри
От 51 до 100 компютъра	–	15 игри
Над 101 компютъра	–	20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Знаете ли какво е мания по игра? Ама разбира се, че да. Било с някой онлайн шутър или MMORPG, всеки един от вас поне веднъж през живота си е зациклял на някое заглавие с часове, не – с денонощия. Без да може да се спре, отклонявайки поглед от монитора само за бързи и опустошителни визити на хладилника или на тоалетната. Е, 1998 година беше повече от бележита именно за такива зарибявки. В скромните ѝ 12 месеца се появиха Half-Life, Brood War и разбира се – играта, дала ново значение на думите мултиплейър и TBS – Heroes 3: Restoration of Erathia.

"Ретро, еврргрийн... няма значение, това е най-добрата походова стратегия на нашето поколение!"

Heroes 3

Това е не просто поредното заглавие в каталога на вече споминалата се фирма 3DO. Това е играта, превърнала репликата "още един ход и си лягам" в мантра на милиони хора, повтаряна ритмично в продължение на седмици всяка вечер между 2 и 6 часа сутринта. Следва вълна от експанжъни. Първо Armagedons Blade, в който се доразвива историята на Restoration of Erathia (ROE). Стана знаменит с новите си юнити и възможността за генерация на Random карти, дали един тотално нов смисъл на мрежовата игра. Добавен е и нов град – Conflux, който бързо успя да си спечели славата на възможно най-небалансирания.

Закачайки се за успеха на оригинала

последва втори експанжън – The Shadow of Death, емблематичен отново с зверски добра кампания, разширяване на инвентара, възможност за комбиниране на няколко предмета в един с добавени функции и разбира се – цялата история (завръзка на ROE) се върти около любимия ми млад и синеок магьосник Сандро. Така и остана в тайна защо в него липсваше опцията за случайно генериране на карти – всъщност това беше и единственият минус на заглавието. Явно вслушали се във воплите на фенове 3DO махат Conflux-а и се връщат към перфектния баланс на играта.

Последва поредица от недоразумения, наречени Heroes Chronicles. Това беше и първото намигане към злощастната съдба на фирмата и поредицата, заковани година и половина по-късно от плачевния Heroes 4.

Но да се върнем към "Тройката". Както вече споменах, мултиплейърът ѝ беше, а и все още е, уникален. Възможност за игра през LAN, интернет сървъри, директна връзка компютър с компютър и култовият Hot Seat режим, позволяващ на два или повече играча да цъкат на една машина, редувайки се. Нещо адски добре прието у нас в годините, когато квартални лан мрежи бяха все още научна фантастика, а 33.000b модем беше все още най-масово използвания tool за връзка с Интернет.

Всъщност защо е трудно да причислим играта към рубриката Ретро? Защото след излизането на Heroes 4, целокупната геймърска маса се върна обратно към третата част и дори сега, след прочитането на тази статия, ако се засилите към най-близкия клуб, ще видите, че поне на 10% от машините се разцъква именно тя.

Играта се отрази доста силно и върху мод-общността. В нета има тонове от карти и различни модове за играта, като най-запомнящият от тях е The Wake of Gods.

Но това е миналото

Както вече знаете, 3DO се споминаха, правата върху Heroes франчайза се държат от Ubi Soft – френския опонент на американската корпоративна култура. А разработчикът на новия Heroes 5 са русналите от Nival (станали известни с игри като Blitzkrieg, Silent Storm, Rage of Mages и Etherlords). Те са се наели с нелеката задача да възкресят в 3D вариант една легенда, да се подложат доброволно на адски критичното мнение на всички фенове на играта и да се върнат към геймплейните ѝ корени. Същите, заложени именно в третата част на поредицата. Стискаме им палци, най-малкото защото покрай писането на тази статия направих грешката отново да инсталирам играта, двата ѝ експанжъна и отвратително да закъснея с нейното предаване...

"Още един ход и сядам да пиша" :)

Георги Панайотов

DS music GloBul SOFIA MUSIC ENTERPRISES

PRESENT

FUN LOVIN' CRIMINALS

26 ФЕВРУАРИ (НЕДЕЛЯ) 20:00 ч.
СОФИЯ, ЗИМЕН ДВОРЕЦ НА СПОРТА

БИЛЕТИ: БИЛЕТЕН ЦЕНТЪР НДК И В ПО-ГОЛЕМИТЕ ГРАДОВЕ

GloBul

Когато искаш да те чуят

Високоскоростен, динамичен, повдигащ адреналина рейсинг. Или поне така твърдят авторите му. Общо взето единственото готино нещо (евентуално) в него, е мутрата на лудата жаба, която по мое мнение се изтърка достатъчно през последните няколко месеца, че да подразни редностатистическия геймър само при вида си. Да не говорим за гласа й.

Crazy Frog Racer

жанр: **Racer** | издател: **Digital Jesters** | **http://www.crazyfroggame.com/**

хардуер: **P 400 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **WinAll** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

А-динг-динг-динг-динг-д-д-динг-динг-динг. Бъкх! Боом-бдом-бом-ддом-бомб-бром-бам-брам-бам-ба-би-бам-баба-ба-бооом. Рааа-ам-ба-би-ба-бам-бррррим-бррррррам – бррррам , бррррим, баа-аааа-баааа-баааааа! Уиииииииииииии!

Дразнещо луд рейсър

Честно казано, очаквах много повече. Когато разбрах, че Digital Jesters са решили да правят състезателна игра с това диндикащо земноводно, бях убеден, че са се насочили в правилната посока. Жестоката истина е, че Crazy Frog Racer представлява съвсем обикновен рейсър под средното ниво. Със стандартен геймплей, грозна графика и лазещ по нервите саунд. Не знам какво мисли нещастният създател на лудата жаба, известна още като Дразнещото нещо, но едва ли е останал доволен от крайния резултат. Всъщност, каквото и да си говорим, играта е супердразнеща. И това едва ли е случайно. Защото, когато се опре до експлоатирането на някакъв успешен лиценз, повечето геймстудиа въобще не си помръдват и пръста, за да създадат нещо хубаво.

Готови... Старт!

Освен Лудата жаба, ще можем да управляваме и един куп не по-малко луди нейни приятели и врагове. Сред тях са Флаш, Грим, Джак, Ели, Матилда, Мишел, Дрон и Бобо. Не знам дали тези имена ви говорят нещо, но аз лично ги чух за първи път с пускането на играта. Всеки един се отличава от останалите по скорост, ускорение, поведение на пътя и тежест. А и се дундуркат на различни превозни средства. Както знаем, жабокът е на своя въображаем мотор, докато Флаш и Грим например на нещо като скейтборд. Джак пък се търкаля на кънки. А останалите – на някакви странни изчанчени джунджурии.

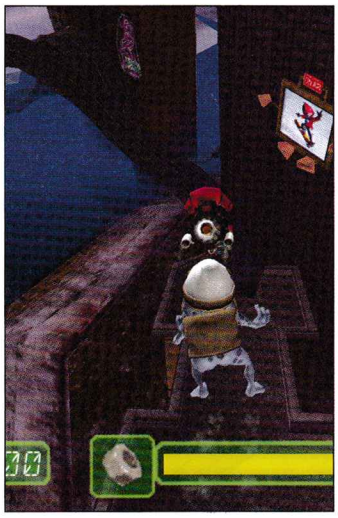
Дотук добре. Но веднъж щом се качите на пистите, които силно наподобяват най-изродското влакче на ужасите, всичко се обръща с главата надолу. Най-лошото е, че всички си приличат поразително много. Декорите наоколо са потискащо грозни, геройчетата се движат суперне естествено (вярно, това е футуристичен рейсър, ама все пак), а звукът просто ще ви съсипе слуховия апарат. Което ме навежда на мисълта, че по някаква причина авторите явно са решили, че мелодиите в Crazy Frog Racer са супер яки и са ги обособили в отделно меню, наречено джубокс. Моят съвет обаче е – не припарвайте до него! Просто ще се окажете бомбардирани от някакви неадекватни скрибуцания. На мен ми трябваше едно кило време да разбера, че не се излиза с Esc или Backspace, а с клавиша "B". Но здраве да е. Явно играта трябва да оправдае имиджа си на "луд" рейсър.

Крейзи надпревари

Все пак не е като да няма какво да правите в Crazy Frog Racer. Може да избирате измежду няколко типа игра, главният от които е Championship. Той е разделен на три части с по четири писти и

графика	
звук	
геймплей	
общо	3

The Time Traveller
интерактивен сериал
www.thetimetravel.com
играй!
The Time Traveller
AMEXY



КОЙ СЪЗДАДЕ ЛУДАТА ЖАБА?

През 1997 година 17-годишният швед Даниел Малмедахъл се записва, докато имитира бученето на двигател с вътрешно горене, и качва готовия звуков файл на своя уебсайт. Това веднага привлича вниманието на местен телевизионен журналист, който кани момчето в своето студио, за да изпълни уникалната импровизация на живо. Така за изключително кратък период от време въпросният звуков ефект придобива изключително голяма популярност и плъзва из цялата мрежа под най-различна форма, включително и във флаш анимации. През 2003 година сънародник на Даниел, Ерик Вернквист, се натъква случайно на диндиканото и го използва, за да създаде известната на всички анимация "The Annoying Thing" чрез LightWave 3D, в която една луда жаба кара въображаем мотор. И разбира се, го качва на своя уебсайт. Без обаче да спомене кой е авторът на звука. Когато Даниел разбира за случилото се, се свърза с Ерик и го убеждава да го включи като създател на звука.

може да бъде преодолян както в сингъл, така и в мултиплейър. Всъщност – едно уточнение. Мрежовият режим се състои в това, че може да ръгнете един джойпад в задната част на кутията си и да се "наслаждавате" на двойна игра със свой приятел. Или по-лошият вариант – да се ръчкате на една и съща клавиатура.

Друг тип надпревара е "Chase Race", в която още от самото начало ще се окажете преследвани от тежковъоръжени дрончета. Вашата цел е да оцелеете колкото се може по-дълго. Следва стандартната "Time Trails", която е налице и тук. В нея ще се състезавате без наличието на бонуси или противници. Единственият ви враг е времето. И накрая идва ред и на режима "Battle", който може да бъде разцъкван с ваш приятел. Битката в него протича на специални арени и продължава, докато един от вас не вземе да пукне.

Шашави бонуси

Какво би бил в днешно време един рейсър без някакви специални power-up-и? Гола вода. В Crazy Frog Racer има доволно количество от тях. Като се започне от брони, различни капани, специални мини, реактивни ракети, лазери, минохвъргачки, щитове и разни ми ти буустове, които увеличават скоростта ви за около пет секунди. Повечето от тях могат да се закупуват по време на самата игра с пари, които събирате, докато се състезавате. Проблемът на всички тези екстри е, че се подвизават в лявата част на екрана без никакво описание или наименование. Единствено като малки иконки. И докато не зазубрите кое какво представлява и за какво е, ще видите бая зор.

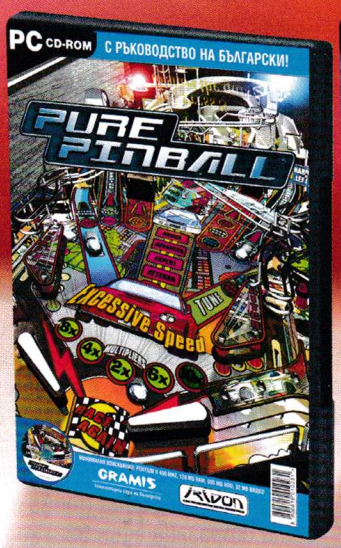
Финал!

С това като че ли се изчерпва всичко, което мога да ви кажа. Бъдете сигурни, че на пазара съществуват къде-къде по-добри рейсъри. Дори класическият досовски B.C. Racers, излязъл преди години, е в пъти по-интересен и забавен. Единствено идиотските звуци, които жабата издава тук-там, могат да ви накарат да разтегнете лекичко лицевите си мускули. Но като цяло бих ви посъветвал да стоите настрана от тази игра. Вярно, че в момента на пазара няма почти нищо ново за джигане. Но чак пък толкоз надали сме изпаднали, че да се занимаваме с долнопробни аркадни полуфабрикати. Я по-добре си пуснете нещо от типа на новия Need For Speed, който и без това изгуби огромна част от реализма, присъщ за поредицата от времето на Porsche Unleashed, и си се кефете така, както си му е редът. Но ако все пак решите да пробвате Crazy Frog Racer, после да не кажете, че не съм ви предупредил.

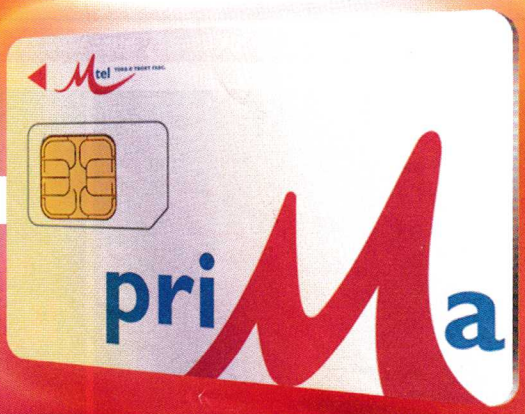
Владимир Тодоров

ЧИСТО ЩАСТИЕ!

Спечелете
златен йероглиф на щастието
или **компютърна игра**



+



1. Купете промоционален Prima пакет.

2. Ще получите скреч карта.
Изтъркайте повърхността й и проверете дали щастието е на ваша страна.

3. Ако видите китайския символ за щастие, получавате йероглиф от чисто злато.
Ако там пише игра, получавате компютърна игра.

MART доставя карти

Период на промоцията: 03.10.2005 г. до 31.01.2006 г.

това е твоят глас. използвай го. prima

Един от най-експлоатираните жанрове в последните години е стратегическият. Поради тази причина геймпроизводителите се опитват да разнообразят своите нови заглавия, попадащи в него, като правят всевъзможни гаври с тях. Резултатът от тези действия е, че понякога се получават недоразумения като The Day After например.

За щастие походовата стратегия, която ще ви представя в следващите две страници, е една от най-сполучливите, на които съм се натъквал наскоро (надявам се не и последната след излизането на Heroes V през март). Shattered Union няма да ви заплени с невероятен сюжет, нито с перфектна графика и незабравимо музикално оформление.

От създателите на Tropico?!

PC
XBox
PS2
GBA

Shattered Union

жанр: **Turn-Based Strategy** | издател: **2K Games** | **http://www.2kgames.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

По-скоро ще влезе под кожата ви благодарение на лесния си за усвояване геймплей, който ще направи часовете, прекарани пред мониторите, възможно най-приятни.

Разделяй и владей

Действието в Shattered Union се развива в близкото бъдеще. Американската външна политика е станала по-непредсказуема от всякога, терористичните групировки учестяват своите набези, а целият свят е напълно полудял. В крайна сметка, съвсем закономерно, ядрен взрив изпепелява столицата на САЩ. Впоследствие се случват вътрешнополитически търкания, които разцепват най-голямата военна сила на седем враждуващи помежду си фракции. Това са Pacifica, California Commonwealth, Republic of Texas, Great Plains Federation, The Confederacy, New England Alliance и The European Union Occupation.

Всяка една от тези своеобразно обособени държави се състои от съюзили се бивши щати, които се борят помежду си за власт и надмощие. А последствията, които се наблюдават от това разделение, са множество военни сблъсъци, които разтърсват цялата територия на разпадналите се САЩ.

Внимателен избор

Честно казано, когато стартирах играта и започнах да разцъквам кампанията, не бях особено впечатлен, но впоследствие се оказа, че първоначалното ми наблюдение е било неправилно. Важно е още от самото начало, когато се гмурнете в нова кампания, да изберете на коя военна сила искате да бъдете лидер. След това ще забележите, че основната карта, върху която ще се извършва преразпределението на границите, е разделена на квадранти. Всеки един от тях носи определено количество мангизи на собственика си. Средствата в хазната се събират след всяка изтекла седмица (това е периодът, който отразява един ваш ход).

Отделните фракции разполагат с различно по големина суверенно пространство и финансово състояние. Изборът ви трябва да е много внимателен, защото от него ще зависят по-нататъшните ви стратегически действия. Например, ако изберете "държава", разстилаща се на четири квадранта, ще печелите повече пари, но ще трябва да пазите по-голяма територия и респективно – да водите повече на брой битки. Ако пък се притаите, управлявайки по-малко на брой квадранти, приходите ви ще бъдат по-малки, но и опазването на земята ви ще е по-лесно.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Ready for combat

За да сте напълно подготвени за война, трябва да попълните бойните си редици като оборудвате войската си с допълнителна техника: танкове, хеликоптери, самолети и т.н. След това можете спокойно да се впуснете в безмилостно меле, в което действията се извършват отново в походов режим. В началото на всяка битка целта е ясно формулирана – да набавите определен брой точки, които печелите, когато превземате градове. Оттук нататък всичко е въпрос на добра стратегия и правилно използване на специалните ви умения. Те се подобряват с напредването ви в кампанията и биват различни за отделните съюзи. Могат да се използват многократно, като единственото условие е, че им е нужно време, за да се регенерират. Периодът, в който това се случва, е различен и се измерва в дни (един отговаря на един ваш ход, проведен в режим на битка).

Множество съвременни военни машини

"Играчките", които ще можете да използвате по време на битка, са адски разнообразни: пехотинци, командоси, леки бронирани машини, самолети, хеликоптери, артилерии, противовъздушни установки, средно и силно бронирани танкове и т.н. Най-хубавото е, че фракциите разполагат с различна техника. Включително съвременни американски самолети и танкове, руски животоотнемащи приспособления, стоманени страшилища, идващи директно от военните заводите на Европейския съюз, и т.н.

Всяка бойна единица притежава собствени характеристики, с които трябва да се съобразявате. Ако обръщате повече внимание на това срещу какви точно противници е най-силен определен юнит, несъмнено ще пожънете успех на бойното поле.

Ако имате притъпени сетива

може би няма да обърнете внимание, че за сметка на лекия геймплей, визуалната и звуковата част от играта са пренебрегнати. Просто не им е обърнато необходимото внимание.

Прави впечатление обаче, че въпреки не особено приятно изглеждащите текстури, Shattered Union притежава напълно разрушаема околна среда. Битките оказват сериозно влияние на природата и повърхността на земята.

Музикалното оформление пък е попаднало в тази игра, колкото да отчете присъствие, а звуковите ефекти са напълно стандартни за подобен тип заглавия – т.е. нищо особено. Жалко, че към мелодиите, които би трябвало да служат за фон, е подходено толкова несериозно. Крайният резултат е, че са еднотипни. А след повече геймене – дори досадни.

За тези, които имат време за пилеене

Да си представим, че това е заключението на 20-странична тема по литература и сега е моментът да обобщим какво сме изписали дотук, защото при тези обеми най-често се забравят първоначалните ни твърдения. Сюжетът отразява разразил се масов конфликт, който се случва в близкото бъдеще.

Последиците от него са разцепването на САЩ, което води до редица военни сблъсъци. И именно те допринасят за якия фън на играча. Един от плюсовете, с които може да се похвали Shattered Union, е бързото навлизане в играта. От друга страна, графиката и звукът са на посредствено ниво, като се наблюдават отделни проблясъци – интерактивна околна среда например.

Общо взето тази походова стратегия не е съвременният военен вариант на Heroes-а, но за сметка на това е приятен начин за прекарване на част от свободното ви време при тези минусови температури навън.

Асен Георгиев

Еуфорията около коледните празници отмина още в първите минути на Новата година. При едни, съпътствана от убийствен махмурлук, а при други – от потискаща равносметка за изминалите 12 месеца. Ваканцията, която бе отпусната на учениците, привърши. А отпуската за работещите се превърна в бегъл спомен. 2006-та се настани трайно в календарите по целия свят. Определено едно от първите заглавия, които ще ви препоръчам през годината на кучето, е последният продукт на авторите на Knights of the Temple 2 – футуристичният фърст търсън шутър Gene Troopers. А дали ще решите да се вслушате в предложението ми, не знам. Но предполагам, че ще съжалявате, ако не го направите.

"Те отмъкнаха тялото ви, отвлякоха детето ви, но това, което не успяха да отнемат, е куражът ви."

PC
XBox
PS2
GBA

Gene Troopers

жанр: **FPS** | издател: **Cauldron/Playlogic** | **www.genetroopers.com/** | хардуер: **P 1,8 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Далеч в бъдещето

Gene Troopers предлага интересен и изпълнен с емоция сюжет, който отразява един доста напреднал стадий от развитието на човечеството и въобще – на цялата Вселена. Името ви е Йохансън Бриджър и въобще не подозирате за събитията, които ще усложнят живота ви съвсем скоро. Още в самото начало на играта ще се окажете на неподходящото място в неблагоприятен за вас момент. Междугалактическият кръстосвач, в който пътувате, ще бъде атакуван от извънземни, които ще отвлекат вас и дъщеря ви Марийн. Нападателите ви – армията на генетично модифицираните воини – ще ви отведат в техните лаборатории, за да ви превърнат в един от тях. За щастие по време на процедурите, които ви прилагат, възниква проблем. В резултат на това ще получите само положителни качества от въпросната манипулация и няма да се превърнете в безмозъчна марионетка, която да се сражава за чужда кауза. А точно обратното – от вас ще излезе най-свирепият противник на съществата, виновни за вашето преобразяване.

Две пушки са повече от една

Благодарение на новите ви извънземни приятели ще успеете да се измъкнете от лабораторията, в която се намирате, и ще се впуснете в свирепи битки, търсейки безследно изчезналата си дъщеря. По време на издирването сюжетът ще бъде значително обогатен чрез появата на три извънземни персонажа – Кийша, Ал и Тригър. Всяко ваше действие ще бъде неизменно свързано с тях, а без помощта им няма да успеете да спасите рожбата си.

За да се справите подобаващо с всички изпречили се на пътя ви препятствия, често пъти ще ви се налага да решавате как да постъпите в дадена ситуация, държите ли на приятелството си с извънземните, обичате ли дъщеря си, пука ли ви за невинните обитатели на планетата Земя и т.н. В редица напрегнати моменти героят ви ще се изправи на кръстопът и ще трябва да вземе жизненоважни за него и цялата Вселена решения. За да улесните трудния избор, няма да е лошо да опознаете добре своите извънземни спътници.

Изобилие от животоотнемащи средства

Оръжията, които се срещат в света на Gene Troopers, са обособени в три класа – пистолети, пушки и гранати. Представителите на първия са само два – безшумен пистолет, разработен от учените в Грийнич, и полуавтоматичен патлак, използван от обитателите на Водния свят. Оръжията, които попадат в категорията "пушки", са десет на брой като всяко е коренно различно от останалите. Измежду тях ще се натъкнете на футуристични ютии, бълващи обикновени оловни куршуми, плазмени залпове, електрични импулси, замразяващи капсули, огнени струи, взривяващи се ракети, пръски киселина и т.н. Определено подобно разнообразие не съм виждал в нито една игра. В третия клас се нареждат гранатите, които биват четири вида: електрически, подпалващи, замразяващи и експлодиращи. И за финал към всички тези играчки можем да прибавим и специалните ръкавици на главния герой, които се захранват с биоенергия. Те изпълняват ролята на гравитационно оръжие (Half-Life 2 стайл), което ще ви свърши добра работа в немалко ситуации.

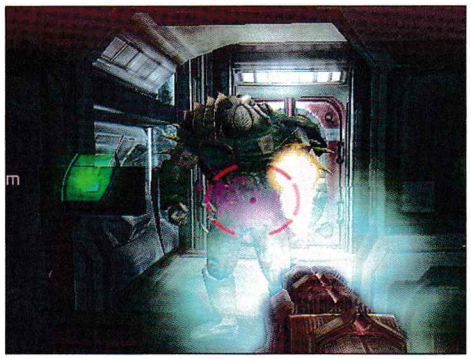
Суперчовешки сили

По всичко личи, че словаците от Cauldron са прозрели факта, че конкуренцията на геймсцената е безмилостна. Особено във FPS жанра. Поради тази причина ще открием наличието на суперчовешки сили в Gene Troopers, които се явяват като своеобразен опит за различие.

При елиминирането на даден противник ще забележите, че от тялото му се отделя малка блестяща сфера. Можете да я абсорбирате като минете през нея или с помощта на гореспоменатите гравитационни ръкавици. Благодарение на тези реещи се кълба, съхраняващи биоенергията на противниците ви, ще имате възможност да използвате вашите умения, придобити след несполучливите процедури на генетична модификация. С някои от тях ще можете да си служите още от самото начало на приключенията ви, а за други ще трябва да съберете достатъчно точки (те се трупат при всяко убийство), чрез които да ги изучите.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Способностите ви са изключително полезни и могат да се ъпгрейдват неколкократно. Например умението, което увеличава тавана на здравето ви, се подобрява три пъти. И така в крайна сметка ще получите петстотин допълнителни точки, които можем да прибавим към първоначалните сто и петдесет. Благодарение на останалите умения ще регенерирате здравето си, ще образувате защитна обвивка, ще прилагате специални бойни техники и т.н. Имайте предвид обаче, че и противниците ви са способни да поглъщат биоенергийните кръгове, реещи се наоколо. Когато някой от тях абсорбира една от тези сфери, неговата броня ще нарасне значително, а когато се докопа до втора – тогава и щетите, които нанася, ще бъдат удвоени. Така че внимавайте.



Плюсове и минуси

Gene Troopers притежава интересен и динамичен сюжет, мистериозни персонажи и свежи хрумвания, допълващи геймплея (като суперчовешките сили например). От друга страна, във визуално отношение играта не е на нужната висота, за да се конкурира успешно с големците в жанра. Световете, в които ще бродите, очевидно са се родили в резултат на огромна доза въображение, но чисто технически не са пресъздадени достатъчно добре. С други думи – идеята е супер, но реализацията не е от най-качествените.

Недостатъци можем да открием и в липсата на разнообразие, което да събуди интереса на геймъра след няколко часа игра. Имайте предвид, че не геймплеят ще ви провокира да превъртите Gene Troopers, а любопитството и заплетената история. В комбинация със страхотното озвучение, което ненапразно съм удостоил с най-високата оценка, и всички останали положителни качества, Cauldron определено разбудиха духовете и напомниха на милионите геймъри по света за своето съществуване.

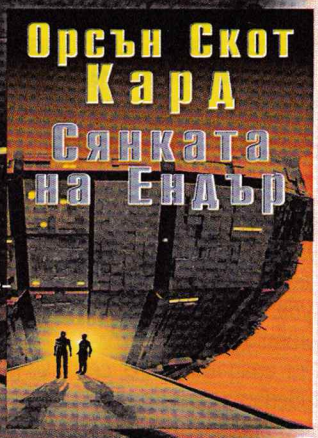
Асен Георгиев

Очаквайте през февруари "Сянката на марионетките"!

СЯНКАТА НА ЕНДЪР

Сагата за Ендър – философски трактат, "облечен"във фантастична дреха.

Невръстно дете играе военна игра – чертае стратегии, прилага тактически похвати, изпраща в бой армии, въоръжени със смъртоносно оръжие...



СЯНКАТА НА ХЕГЕМОНА

Втората книга от тъмната половина на сагата за Ендър.

Един след друг членовете на Ендъровата армия "Дракон" изчезват. Спасява се само Бийн, който търси помощ от братът на Ендър – Питър Уигин...

www.erabooks.net

Остров Куба е открит на 28 октомври 1492 година от самия Христофор Колумб. През 1511-та е завладян от испанците, които са избили 300 хиляди индианци. Столицата Хавана е основана през 1515 година. В по-ново време от 1934 г. на власт е Фулгенсио Батиста, който след няколкото въоръжени метежа на партизаните е изгонен. И тогава на власт идва комунистическият режим на Фидел Кастро, който ръководи страната и до днес!

„Участвал съм в две войни и зная, че войната свършва едва тогава, когато проникне във всеки град и село, посяла навсякъде смърт и разрушение" – Никита Хрушчов, генерален секретар на Комунистическата партия на Съветския съюз

PC
XBox
PS2
GBA

Cuban Missile Crisis

жанр: **TBS/RTS** | издател: **1C/G5 Software** | **http://www.g5software.com//** | хардуер: **P 750 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win XP** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **2**

Джордж Кенеди

Фидел Кастро

Никита Хрушчов

КРИЗАТА ЗАПОЧВА ВЪВ ВАРНА

Съветник на съветския държавен глава разказва в свои спомени как с Никита Хрушчов, по време на посещението му начело на голяма делегация в град Варна (който е точно на 10 000 км. от Хавана) през лятото на 62-ра година, се разхождали из морската столица по брега на Черно море, а неговият маршал Малиновски му казал: "Никита Сергеевич, от другата страна в Турция стоят американски ракети с ядрени бойни глави. Те за няколко минути могат да унищожат Киев, Харков и всички други градове от нашия юг. За 15 минути могат да стигнат и Москва". Тогава Хрушчов казал, че е редно и те да имат свои бази в близост до САЩ, след като американците си позволяват това. В хода на разговора се решило да се направи ядрена база в Куба. Няколко дни по-късно Фидел Кастро получил писмо по въпроса.

ИНТЕРЕСНО

– Територията на Куба е точно колкото на България – 111 000 кв. км.
– Средната януарска температура на острова е 22 градуса, а в България е минус 1 градус.
– "Не бой се, Кубо, Кула е с теб!". Този лозунг се ражда като отговор на „капиталистическата агресия спрямо свободна Куба" в Югозападна България.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5⁵

Така наречената "Карибска криза" започва на 18 октомври 1962 г. в разгара на Студената война. САЩ се опитват да се намесят във вътрешните работи на Куба, а Съветският съюз започва да строи ракетна база на острова. В отговор на това президентът Джон Кенеди на 22 октомври обявява икономическа и военна блокада срещу "Острова на свободата". Кризата за щастие се разрешава по дипломатически път, като след десетдневно нечовешко напрежение Съветите и Щатите се договарят червените ракети да бъдат изтеглени от Куба, а САЩ да приберат същото количество ядрени бойни глави от Италия и Турция и да свалят блокадата. Оказва се, че американците са рискували толкова много не само заради близостта на атомните оръжия до тяхната територия, но и заради опасението, че при новите обстоятелства кубинският режим ще ги отреже от нефтените кладенци на Венецуела. Между другото в момента президент на Венецуела е бившият командос Уго Чавес, който е заклет американофоб, приятел на Кастро и един от съоснователите на така наречената "Ос на доброто", която си е поставила за цел да громи империализма в Латинска Америка.

А какво щеше да стане ако Хрушчов беше продължил да упорства?

Играта експлоатира именно най-лошия възможен сценарий. Щатските военно-въздушни сили предприемат масивни бомбардировки над Куба. В отговор Москва нанася серия ракетни удари по няколко големи американски градове. НАТО се готви да нападне Червената армия. Към СССР се насочва ядрено оръжие. Пред неговата заплаха е сключено крехко примирие, тъй като следващата крачка е трета световна война. Икономиката и на Запада, и на соцблока рухва, радиовръзките, електроснабдяването и производствата са много затруднени. В тази кошмарна политическа ситуация големите играчи са американско-английският алианс, френско-германският военен блок, СССР и Китай. Вие избирате на страната на коя от четирите сили да започнете своята игра. Имайте предвид, че репликите на войниците са на съответните езици.

Cuban Missile Crisis, известна и като The Day After: Fight for the Promised Land, е перфектен симулатор на военни действия с походов оперативен режим и тактически бойни действия в реално време, осъществени с исторически достоверна бойна техника от 60-те години на XX век. Кампанията, която ще изберете, има две страни за играене – едната представлява картата на военните действия, в които типът на стратегията е походов – вашите бойни ешелони са разположени по картата и вие ги придвижвате към вражеските войски или обекти, като, когато изчерпите хода си, е ред на другия играч. Когато обаче влезете в пряка битка, военните действия се развиват в реално време, като управлявате сражението, подобно на Red Alert.

Въпреки разделението на геймплея между походов и реалновремевов, съчетанието е доста оригинално и прави играта разнообразна и завършена. Преобладава походовата част на действието, тъй като независимо от локалните битки (които са realtime), каква е цялостната стратегия на противника, разбираме, когато погледнем географската карта.

HiFi
списание за домашно развлечение
ЗВУК И ВИЗИЯ
бр. 72, февруари, цена 4,95 лв.
DVD подарък
8 жени
режисьор Франсоа Озон
Сребърна мечка за забележителни актьорски постижения 2002 г.
5.1 СЪРАУНД КОЛОНИ ЗА PC
LOGITECH Z-5500 DIGITAL
Аудио/видео
Обемно ли звучат 2.1 DVD системите?
сблъсък
РЕКОРДЕРИ С ПАМЕТ
ТЕСТ НА 10 ЗАПИСВАЩИ DVD-ТА С ТВЪРД ДИСК
EISA 2005/2006
ЛАУРЕАТИ
EISA AWARDS
4,95
AV ресивър Pioneer VSX-1015
ПЕРСОНАЛЕН ЪПГРЕЙД
Как да си направим LCD TV от PC монитор
тест на 4 нови преносими MP3 плейъ
KRELL EVOLUTION
300 ЛЕВА ЗА КОМПЛЕКТ ТРИЛЕНТ
18 СТРАНИЦИ
DVD подарък
във всеки брой
Навън е снежна виелица, телефонът е изключен, колата е повредена, а единственият мъж в къщата е мъртъв!
8 жени
2002 Сребърна мечка за забележителни актьорски постижения
Номинация Златна мечка
Европейска филмова награда
Наградата на читателското жури на вестник Berliner Morgenpost
HiFi DVD колекция
05
8 жени
филм на Франсоа Озон
РАЗПРОСТРАНЯВА СЕ БЕЗПЛАТНО СЪС СПИСАНИЕ HiFi

Въоръжението е дотолкова обширно и разнообразно, че разработчиците на играта са добавили дори

войски в тила

които имат най-разнообразни поддържащи задачи – машини за снабдяване с амуниции, за техническо обслужване и за зареждане на гориво. Когато използвате танкове например, те ще хабят горивото си, докато ги движите по картата, ще изстрелват боеприпасите си, ще влошават по време сражение своето техническо състояние. Така има риск да се лишите от мощен танк в перфектно състояние по средата на вражеския огън, защото нямате бензин да го върнете обратно. Тогава вариантите са или да превземете по-бързо района, за да си го запазите, преди да бъде разрушен, или да изпратите цистерна да го зареди. Тя обаче е доста неустойчива на вражески огън и трябва да бъде охранявана отделно. Ако не следите показателите на бойните си машини, може да стане така, че те да останат без амуниции, въпреки че имат достатъчно гориво да навлязат дълбоко във вражеската територия.

Съществуват още видове допълнителни военни подразделения като сапьорна техника и войска, ликвидираща последствията от химическа война. Бетеерите са подходящи за унищожение на вражеска пехота, тъй като обстрелването ѝ с танкове обикновено е бавно, тромаво и неефективно. Съществуват и специални медицински камиони, с които се възстановява здравето на единиците. Разнообразието при тях пък е огромно, без това да прави играта трудна или да води до чувство на досада, докато тя бъде усвоена.

Всяка от воюващите страни се нуждае от стратегически ресурси, за да поддържа армията си боеспособна. Затова ще трябва да превземате складове, радари, заводи и други обекти по световната карта. Главното все пак си остава навлизането във вражеската територия и унищожаването на противниковата войска. Обучаващото ниво е направено по най-лесно усвоим начин. Започва с няколко мисии, в които обикновено ще попадате по време на игра, и разиграване на най-честите ситуации на бойното поле. Набляга се на действието, а не на текста, което е плюс за недобре знаещите английски.

Играта може да бъде разглеждана и като

наръчник по въоръжение

Има подробен речник на всички оръжия и машини със снимки и автентична информация за тях. Интересно е, че числеността на вражеските сили в битка почти винаги превъзхожда вашите. Но пък факт е, че не количеството на армията, а стратегията и уменията са най-важни за изхода от сражението. Всъщност при такова съотношение даже е по-интересно и предизвикателно да се играе.

Cuban Missile Crisis е изпипана в доста отношения. Така например има опция за изключване на кръвта, което е малко смешно, тъй като играта не е шутър - войничетата са достатъчно малки, че гледката от тяхната смърт да предизвика ужас у някого.

Прави впечатление, че армията на СССР е технически най-обезпечена – в нея са включени легендарните Т-34 и Т-44, САУ: зенитни самоходни установки ЗСУ-57-2, ИСУ-122 и ИСУ-152. Много различни артилерийски оръдия, например системата за залпов огън БМ 14-16 (легендарната "Катюша"). Авиацията е представена от изтребители, бомбардировачи, тактически разузнавачи, щурмовици и вертолети. Китайското въоръжение пък е от морално остаряла съветска техника, но ресурсът на китайските юнити практически е неизчерпаем. Бойният парк на френско-германския алианс е представен от най-оптимизираните танкове "Панцер", "Центурион" и "Шърман", както и всевъзможни гаубици и пушки.

И четирите страни са въоръжени с приблизително еднаква по състав техника, която се отличава по название и характеристики. За съжаление

няма голямо разнообразие сред войниците

Съществуват три типа пехота. Първият е съставен от пехотинци, гранатометчици и офицер, вторият включва и снайперисти, а третият е отрядът, който обслужва гаубиците и другите видове артилерийски установки. Включени са и спецотряди за химическа защита, които обаче се появяват в играта изключително рядко. Това е интересна опция - например може да се окаже, че ако даден танк повече не може да бъде управляван, причината е, че екипажът му е бил поразен от химическо оръжие, а самата машина си остава напълно годна за експлоатация. След изпращане на нова група танкисти можете да върнете железната гъсеница в бойните редици. Мултиплейърът е възможен по LAN мрежа с до 6 играчи. Както в повечето игри с военна тематика, не само отличените в бой юнити получават медали, но и самият вие като главнокомандуващ, когато оперирате на световната карта. От AI-то обаче има още какво да се желае – особено когато става дума за военна колона на мост:). За щастие към играта вече има два и пача – ver. 1.1 и 1.2, които оправят част от проблемите.

Поне по мое мнение Cuban Missile Crisis е много зарибяваща, може да се играе от хора с по-слаби машини, на всичкото отгоре ни обогатява и развлича качествено. Гласувам с две ръце за нея.

Свилен Енев

БЕЗАПЕЛАЦИОНЕН ШУТЪР, ПОДПРАВЕН С ТАКТИЧЕСКИ И РОЛЕВИ ЕЛЕМЕНТИ, УКРАСЕН С ОТЛИЧНА ГРАФИКА И ЗАШЕМЕТЯВАЩ ЗВУК. ОЧАКВАЙТЕ СКОРО ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ.

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

Дистрибуция: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов", бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

Издател на "Vivisector" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

GRAMIS
компютърни игри на български

Ако отдавна сте открили чара в това да гледате как полуразядени трупове пъплят по екрана и всичко бързо и сигурно започва да плува в реки от кръв, то това е вашата игра за месец февруари! Поканете и половинката си, прекарайте един романтичен Св. Валентин! :D

Заглавието е третото от поредица, посветена на небезизвестните филми Evil Dead. Както и филмите, играта не се стреми да бъде хитово заглавие, а сравнително посредствена частица от пазара, без претенции, но евентуално достатъчно приятна, за да убиете малко време и много демони и зомбита, покрай другото.

Поемате ролята на Ash Williams (озвучаван от актьора Bruce Campbell, който сее смърт и във филма), като се въплъщавате в една негова малко по-мускулеста версия. Малко е пресилено да се говори за история, но събитията, които крепят играта смислово (или поне се опитват), са следните:

Няколко причини да станете месар...

PC
PS
PS2
XBox

Evil Dead: Regeneration

жанр: **Action** | издател: **THQ** | **http://evildead3.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

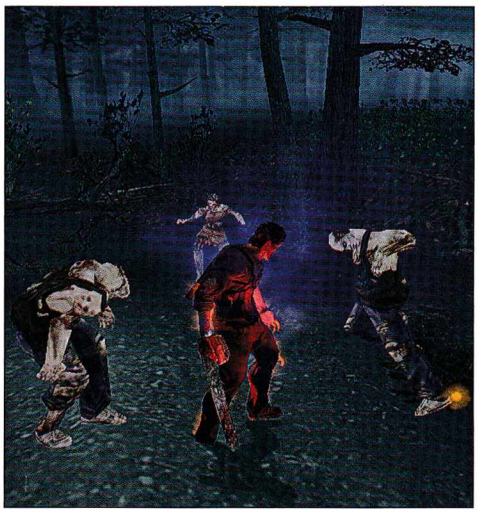
Стартирате в къща, в която пъплят разни изроди. Разполагате с резачка и пушка. Ефектно очиствате терена,

кълцайки труповете на миниатюрни парченца

които разхвърляте в колкото се може повече посоки. Изведнъж нещата стават още по-странни и вместо да избивате мъртвите, съсредоточавате вниманието си върху група предмети, сред които препарирана глава на елен, лампа, книги, които започват неистово да се кикотят. В следващата секунда дори Ash е нахилен. Неусетно заразителната кретения на монитора увлече дори и мен да се посмея искрено и незнайно на какво, преди да се спра ужасена и да осъзная, колко нелепо е всичко това и как съм се увлякла в този хилеж в компанията на препарираната глава и превиващата се от смях лампа. Отърсих се, отърси се и Ash. Отново серия изстрели – този път по странните предмети (обсебени от идиотични духове и демонстриращи спазми).

В следващия момент (и сам не разбирате как) вече трябите изроди навън, като самият вие сте леко мутирал и ярко червен демон. Пак следва река от кръв и хвърчащи парчета плът. Сякаш това в къщата не е било – сега избиването на демони направо изглежда логично на фона на хилещата се лампа... Малко по-късно сте обвинен в убийство (да не повярва човек – да заколиш една шепа хора, пък те те тикнат в затвора...). Набутан сте сте зад решетките независимо дали имате вина. Затворът, в който сте, обаче е със специално местенце за душевно болни престъпници. Интересна подробност е, че сте загубили и един крайник някъде в мелето.

Сега на свиждане ви идва руса адвокатка и си говорите маловажни неща – ала-бала, ала-бала... Тук става дума за луд психиатър (вашия лекуващ) – Dr. Vingo Reinhead, който използва Некрономикон (книга на мъртвите), за да призове духове и демони от най-тъмните кътчета на вселената. Много подробности по темата няма. Не са ви и необходими. Бързо



графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

преминавате тази част и отново стигате до същественото за заглавието – кръв, парчета месо, глави, крайници. Намирате си пистолет... По-натам в играта има и харпун, и огнехвъргачка и... тук е истинската изненада! Следва завръзката – кръв, месо, кръв...

Така прогресирате 10 нива или средно около 1-2 дни в приятна атмосфера, като току-се изненадвате от изобретателността, с която е подходено към играта. Не се знае кога ще видите нещо свежо, прясно и сякаш току-що изкарано от камерата в някой месарски магазин. Хммм, реално погледнато, единственото поразнообразяващо хрумване е това, че

имате партньор

(за разлика от предходните две игри по темата). Сега се наслаждавате на компанията на дребна гадинка, която е злополучен резултат от действието на Некрономикон. Името ѝ е Сам. Това е полумъртво изродче, чието управление също поемате от време на време. С негова помощ сега можете да достигате до по-ограничени пространства, които са недостъпни за ръста на Ash. Основно занимание, което разнообразява убиването на опонентите ви, е доубиването им. :) След като сте повалили някой изрод например, обикновено ще ви се наложи да отидете, да притиснете главата му с резачката и да пръснете черепната кутия с пушката, изпращайки заплашителни фонтани от кръв към монитора си. За ентусиазираните от подобни гледки има и други разновидности на довършване на започнатата работа... Ще се радвате например и на сотво с по две оръжия.

Един от плюсовете, които авторите, а често – и феновете, отбелязват за играта и филма, е добрата доза черен хумор. За съжаление обаче дозировката на черните декори не е толкова добра. В графично отношение играта прекалено много залага на уж плашещия мрак, като реално погледнато ви дава едни безкрайни пространства, в които няма нищо интересно за окото. По-добре разработени са основно моделите на главните герои, но и там няма да видите кой знае какво.

Друг от големите плюсове на играта според авторите е това, че ще се натъкнете на непрестанен екшън (предполагам схванахте картинката с кръвта и вътрешностите...). Според тях това е библейският апокалипсис (или по-скоро опасност за изчерпване на екшън жанра, ако продължи да се развива в тази насока). Основна цел е, цитирам, „да избиете всичко мъртво, което се движи, включително и партньора си" (казах ви да викнете и своята приятелка – играта може да ѝ се отрази добре. :P)

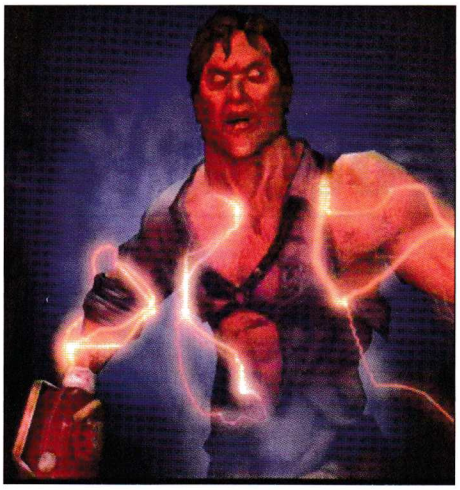
Roots Bloody Roots

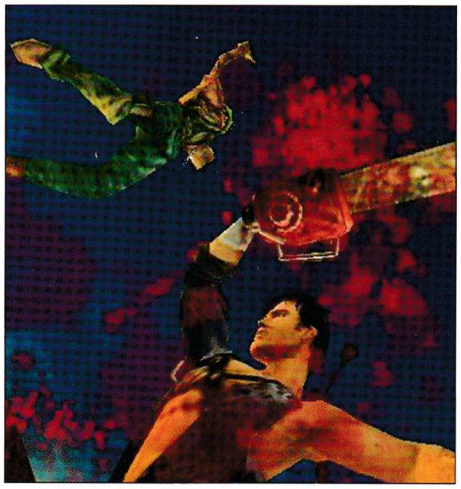
Да се върнем към корените на заглавието обаче (така или иначе асоциациите в тази игра са все с неща, които се намират на няколко метра под земята). Трябва да споменем, че играта не залага на историята на третата част на филма. Тя е по-скоро алтернативна версия на това, което би могло да се случи във филма, но не е било разработено там (вероятно са имали добра причина да ни го спестят. :)) Корените в гейминдустрията пък водят към игрите "Hail To The King" и "Fistful of Boom Stick".

Бих ви казала и още интересни подробности, но не открих такива. Играта не предлага голяма възможност за преиграване отново и отново (а и така или иначе разцъкването на различните нива си е все едно да преигравате едно и също). Нищо впечатляващо няма да откриете, освен ако червеният цвят и идеята за зле анимирани садизми ви блазни. Играта обаче не е и напълно ненужна – наистина бихте могли да си починете от каквито и да е други занимания и просто безцелно да постреляте...

А ако изпълните съвета ми и поканите все пак и момичето си на Св. Валентин да разцъкватe заедно, в края на деня ще може да се посветите и на Трифон Зарезан, давейки в алкохол мъката по развитието на екшън-жанра и връзката ви.

Лили Стоилова

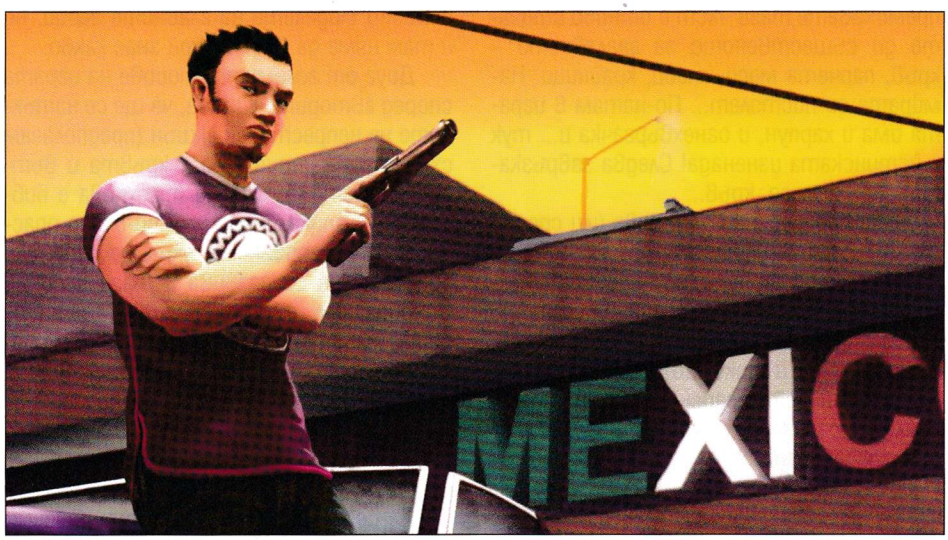




Wu-Tang Killa Beez
Valentina Special
25 Ta Life
UK Subs
Soulfly
Fun Lovin' Criminals

Купете билет в магазините: Boardshop, Music Fashion, Orange music и На тъмно
Електронни билети (e-tickets) на адрес: www.ticketstream.bg; Тел. 02/ 981 38 59

Малко след новогодишните празници в ръцете ми попадна една според мен доста странна игра. Наистина не е лесно да се даде еднозначна оценка на Total Overdose. Предполагам новото заглавие ще предизвика напълно противоположни мнения относно качествата си. За някои това ще е върхът на забавлението, а за други абсолютна загуба на време. Но със сигурност тази приключенска пуцалка ще предизвика интерес сред медиите и публиката. Сега е време да се опитам безпристрастно да ви разкажа за нея и да оставя сами да прецените за какво става дума. Както подсказва името – замесени са наркотици.



Забавен хибрид

PC
PS
PS2
XBox

Total Overdose

жанр: **action** | издател: **Eidos Interactive** | **http://www.totaloverdose.com/** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Действието се развива в Мексико

сред местните наркобарони и престъпници. Историята не е много заплетена, но това не и нужно на такъв тип игра. През 1989 дълбоко в джунглите на южната съседка на САЩ, агентът на DEA (Drug Enforcement Administration) Ернесто Круз се опитва да се добере до самолета, който ще го върне у дома. За жалост той не успява да се прибере. Официално е оповестено, че е умрял от свръхдоза. Това е завръзката на интригата. Горкият човечец оставя двамата си близнаци сираци. Всеки от тях поема по различен път. Томи набляга на четенето и успява да завърши полицейската академия. Малко след това влиза в агенцията за борба с наркотиците. Неговата главна амбиция е да открие убиеца на баща си и да изчисти опетненото му име. Ето защо той поема задача под прикритие в Мексико. За лош късмет тъкмо, когато натрупва необходимите контакти и познанства сред криминалния контингент, злощастно се наранява с ръчна граната. В този момент на сцената се появява другият брат. Рамиро е черната овца в семейството и понастоящем е в затвора. DEA го измъква от там и го праща да помогне на Томи в борбата с организацията на големия наркобос Papa Muerte. Като за начало бившият пандизчия започва работа на мястото на брат си при "уважавания бизнесмен " Цезар Моралес, за когото всички знаят, че тайно е свързан с мафията. В общи линии това е целият сюжет. Следва едно наистина откачено приключение.

Сега идва ред да разкажа за може би

най-спорната страна на Total Overdose – геймплея

Най-точно заглавието може да се определи като хибрид. Едната му половина силно прилича на Max Payne, а другата на GTA San Andreas, а отделни елементи направо са копирани от филма Desperado на Робърт Родригес. Като стил на игра геймката определено е като дубликат на Grand Theft Auto. Действието се развива в необятен отворен свят, пълен с пешеходци и натоварен трафик. Може да скитате с часове из десетките малки улички или безбрежната мексиканска пустиня. Разбира се на ваше разположение са също така голям брой различни модели коли. Естествено те са съобразени с местния стандарт и повечето са раздрънкани и очукани пикапи или мини бусчета. Има и изключения като няколко резачки, които трябва да откраднете от шефовете на конкурентни банди. В провинцията ще се сблъскате дори и с

ретро трактор

За жалост управлението на тези превозни средства не предизвиква удоволст-

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

вие. Те са бавни и неповратливи и много далеч от реализма. На мен ми служеха само за придвижване от точка А до точка Б. Но въпреки това и тук има голям фън. Може да засилите всяка машина към някой обект и малко преди сблъсъка да скочите акробатично в движение от нея. При удара винаги избухва голяма и зрелищна експлозия. Това е един добър начин да взривите някого или нещо без да получите дори драскотина. Навигацията изобщо не е на нужното ниво.

Малкият компас на екрана обикновено ви обърква достатъчно, за да обикаляте безцелно половин час в търсене на мястото, откъдето стартира следващата мисия. Подобно на GTA и тук има една основна сюжетна линия и нейните задачи са по обширни и сложни. Отделно от това има странични мисии, в които може да печелите точки и бонуси, които на свой ред ви отключват много ценни екстри. Такива например са "Unarmed combat mode" и "Day of the dead". При първото раздавате само тупалки насам-натам, облечен като професионален кечист, а следващото ви сблъсква с банда скелети. Благодарение на тези второстепенни приключения имате възможност да спечелите ценни придобивки. Най-важната от тях според мен е опцията да стреляте с всяко оръжие и с двете ръце едновременно. Естествено можете и свободно да обикаляте наоколо в търсене на различни маркери, които изпълняват ролята на точките. През това време, ако искате, си организирайте един

малък Carmagedon

Пешеходците плонжират встрани от колата много забавно. Може да ги газите с десетки без да получите никаква реакция от полицията. Изобщо силите на реда в Мексико явно не си дават много зор. Това само потвърждава комиксовия привкус, който оставя играта.

Сега е моментът да ви запозная и с по-добрата и забавна страна

на TotalOverdose Това определено са бойните сцени в стил Max Payne. Големият брой комбо удари може да засрами дори Prince of Persia. Към това е добавен и хронометър – Combo Timer, който отчита определено време (то може да се увеличава) и когато то изтече, се отчита броят на фраговете и ви се дават допълнителни точки. Приликата е така голяма с Max Payne и поради наличието на "shoot dodge", което не е нищо по-различно от bullet time. Както предполагам знаете, това забавя времето за всички останали, но не и за вас. Ако тези сложни комбинации не ви помогнат да се справите с местните отрепки, на помощ идват Loco Moves. Това са седем специални умения. Едно от тях е Tornado – с по едно Uzi във всяка ръка скачате и се завъртате във въздуха, стреляйки във всички посоки. Ефектът му е опустошителен. Ще спомена още две, които много ми харесаха, останалите ги вижте сами.

Първото е El Toro – благодарение на него добивате силата и скоростта на разярен бик. Тичайки с главата напред размазвате всеки изпречил се пред вас. Второто е El Mariachi – получавате два куфара за китари, но преправени на картечници с много муниции, точно както в Desperado. Въоръжен така, никой от босовете не може да ви се опъне сериозно. Последната ви опция, ако все пак ви застрелят, връща времето назад с няколко секунди, които са достатъчни да се спасите. Това е копие на добре

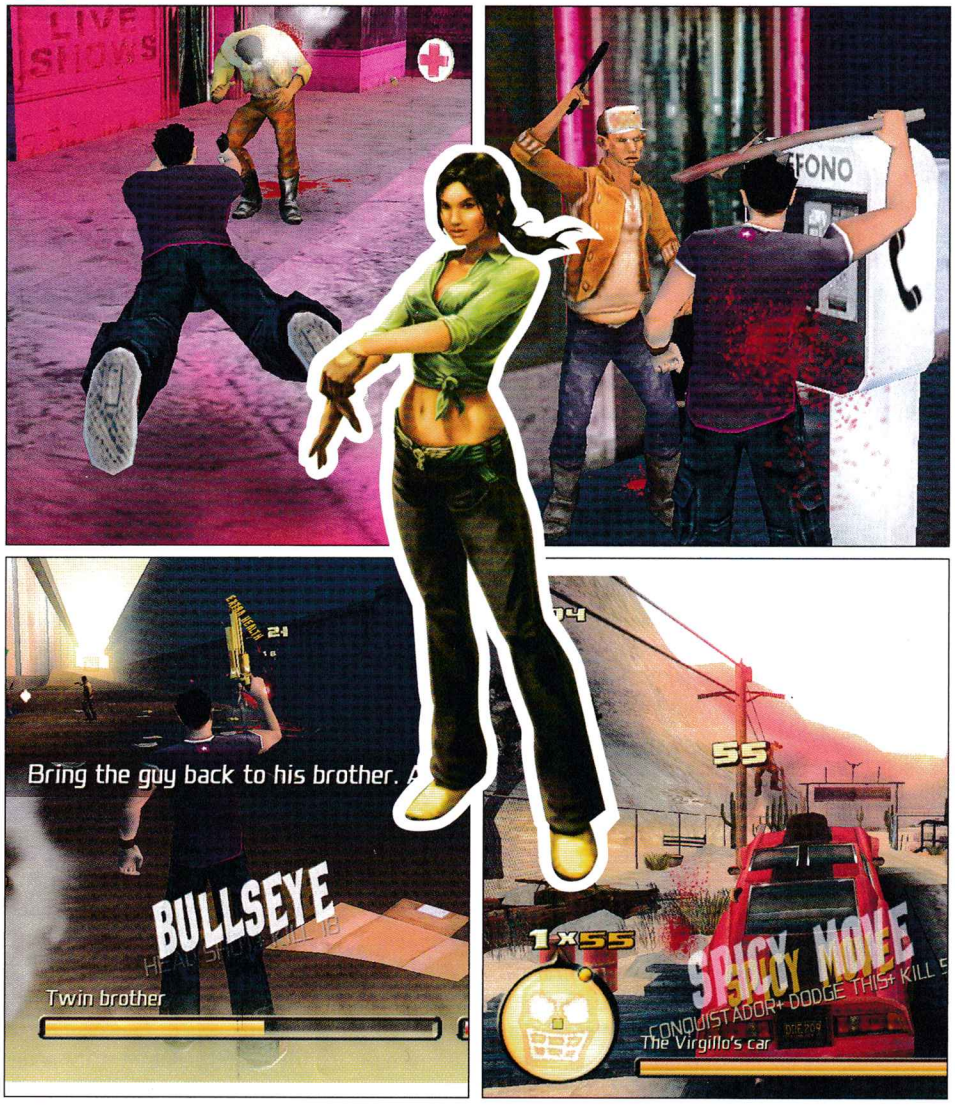
познатата система при Max Payne

Снабден с всички тези екстри, вие сте почти безсмъртен и не ви остава нищо друго освен да се забавлявате, правейки невероятни каскади, докато изтрепвате тълпи нарко бандити. Повярвайте ми, забавлението е на ниво.

Сега остана да спомена за графичните способности на играта. За жалост те не са много сериозни. Total Overdose не блести с нищо ново. Понякога нащърбените ръбове и бъговете из нивата дразнят, детайлите също са претупани, но изглеждащите почти като анимационни герои брадати мексиканци ви карат да се усмихнете снизходително. Музиката към геймката трябва да се чуе задължително. Ще спомена само групи като Molotov, Control Machete, Delinquent Habit, които забъркват невероятна смесица от рап и метъл.

Мястото ми вече свърши, затова ще бъда лаконичен за финал. Това е една игра, която със сигурност няма да ви смае, но пък няма и да ви остави да скучаете. Забавлението е сигурно и зависи само от вас. Един съвет за накрая – задължително посетете официалния сайт, ако се кефите на готини Flash странички.

Димитър Трифонов – Димò



ти поръчваш GAME.BG пакет

какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегليش два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

изпрати sms на номер 2260

GAME.BG

мтел и глобул

Asphalt Urban GT
код: 210760

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Една от малкото автомобилни игри за Java, която има нормално управление и която доставя истинско удоволствие.

Asphalt Urban GT е надпревара с популярни спортни коли по улиците на Париж, Ню Йорк, Лондон или Токио. Можете да изпитате състезателните си умения и в Луксор, Владивосток и легендарния Път 66.

Общото между всички трасета е доста оживеният трафик и полицията, която от време на време успява да ви хване за яката и да ви предложи логичната оферта "Що ще правим, бе, батко". Asphalt Urban GT е изключително динамична и зарибяваща, а усещането за скорост е достатъчно реалистично.

Софтуерът е сравнително толерантен към туткаво натискане на клавишите за газ, спирачка или завой. Въпреки всичко ще трябва да придобиете онази особена сръчност в пръстите, с която да извлечете 100-те процента удоволствие от Asphalt Urban GT. Ако доскоро сте си мечтали да повъртите малко волана на на Audi TT, Corvette или Lamborghini Gallardo, очевидно е какво ще играте през телефона си следващия месец. И внимавайте да не пропуснете вашаа спирка.

Prince of Persia Harem Adventures
код: 210759

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Днес всички игри са надплатформени. Доказва го и Prince of Persia, която току дебютира на корицата на любимата ви PC Mania и вече е достъпна за разцъкване през мобилния апарат. Веднага бързам да кажа, че Prince of Persia: Harem Adventures ще разчуства сърцата на най-твърдите Prince-фенове с графиката си, връщаща ни във времето, когато 640x480 точки беше „висока резолюция". Накратко, принцът трябва да спасява жената на султана, отвлечена от злия везир.

Никога не съм разбирал тоя никаквец везира как е успявал да прави каквото си иска, когато си иска, но това е тема на отделен разговор.

Prince of Persia: Harem Adventures включва седем нива, в които ще трябва да проявите сръчност, бързина и съобразителност, да внимавате с капаните (ония гнусни шипове), да задействате сложни механизми за отваряне на врати и да се биете с гнусни везирски войници. Общото усещане е за очароващо добре пресъздадена Prine of Persia-атмосфера, занимателни пъзели и наситен екшън, изпълващ с адреналин почти като от киното.

Задължително заглавие за истинските фенове.

Football Manager 2006
код: 210761

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

По принцип PC феновете на футболните мениджъри са хора, които уплътняват другата част от свободното си време, когато не играят, с пускане на фишове за „Еврофутбол". Те знаят всеки коефициент наизуст и принципно са склонни да спорят, че 1,30 за Уигън в домакинския им мач срещо Норич е малко занижен коефициент – момчетата имаха два твърде сериозни мача през седмицата като гости за купата и победата не е толкова сигурна...

Football Manager 2006 е много повече адвенчър с елементи на футбол, отколкото генератор на коефициенти. Поемате в ръцете си любимия си отбор от британските дивизии, след което трябва да се грижите за неговия просперитет. Тактика, стартов състав, тренировъчен процес, трансфери – лесно може да се разбере доколко ги умеете тези работи от резултатите ви в класирането. В допълнение можете да разширявате и стадиона си, като по този начин ще печелите повече парички, което впоследствие да инвестирате в нови, по-добри играчи. Football Manager 2006 е изключително занимателна, макар и не така приковаваща като PC-събратята си. Успех и умната по пътя към шампионската титла.

Spin the Bottle
код: 210762

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Играта на „шише" е най-популярна във възрастовата група 12-16 години. Тогава изкушението да въртнеш празната бутилка, да зададеш въпроса „Истина или действие" и впоследствие да целунеш някоя девойка през устите или да си признаеш дали си я представяш гола е най-голямо. След това разбираш, че от шише няма нужда и всичко се свежда до активна политика по спечелване вниманието на въпросната мома. Преди това обаче е нужно време за осъзнаване на простите закономерности. Докато чакаш да те осени романтичното прозрение, можеш просто да въртнеш един Spin the Bottle в компания и да се полигавите заедно.

Spin the Bottle е много яка с оглед на затегнатия контрол на продажбата на алкохол на непълнолетни – просто натискаш два клавиша на телефона си и кибербутилката почва да се върти. По замисъл играта е създадена за игра в компания от поне четирима човека. Проблемът е, че на напълно трезва глава възможните действия, въпроси и отговори са една идея по-плахи. Но така е в живота – за да събереш смелост, трябва време или поне малко стимулант...

GAME.BG

изпрати sms на номер **2260**

мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет

какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтеглящ
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

НОВИ

открий откраднатите войни глави
210763

камасутра - нови начини да вкараш змията в пещерата
210764

усъвършенствай войните си умения
210765

край Камелот започва велика битка
210766

търси съкровища в земята
210767

залови вражеските войнини
210768

очаква те съблазнителен модел
210769

мисията ти е да спасиш света
210770

разкрий загадката на mah jong quest
210771

състезания

формула 1
210772

екстремен LOTUS
210773

3D състезание
210774

мотокрос
210775

състезание в пустинята
210776

супер състезание
210777

кални писти
210778

пистата макау
210779

subaru impreza wrx включва реални 3d графики
210780

the fast and the furious 3d
210781

приключенски

супер хит
повишите на глави отново са по петите на Рудик. дали той ще успее да се справи, да избяга заедно с Кира и да отмъсти на лорд Маршал. всичко зависи само от теб.
210782

гарванът - отмъсти за стореното зло
210783

открий пътя към други измерения
210784

звездна надпревара
210785

приключение в космоса
210786

влезни в света на хаоса
210787

ти си артилерист и защитаваш крепостта
210788

супер роперБол
210789

кръвлят на екшъна
210790

супер хит
петък 13-ти
ти си въпитателя в летния лагер-crystal, където неизвестен убиец взема поредната си жертва. по някакъв мистериозен начин всички убийства са свързани със смъртта на малко момче наречено джейсън.
21091

уникално приключение само за теб
210792

пази се от жилещите пчели
210793

спаси се от гладния динозавър
210794

извънземните завладяват земята
210795

пази се от бързите влакове
210796

от злодейското гробище
210797

counter strike
210798

атака от кораба
210799

еротични

вълнуваши секси момичета
210800

разкрий гомината маска
210801

супер готин strip покер
210802

метрис с жени и мъже
210803

стриптиз покер
210804

разбули женските прелести
210805

направи голи снимки на модели
210806

готин покер
210807

супер хит
супер камасутра
счупи тухлите и пред теб ще се разкрият страхотните секс пози скрити зад тях
210808

забавни

събери млякото и спечели
210809

врагове нахлуват в къщата на crash
210810

дърпай с въжето
210811

помогни на люси да стигне до училището
210812

слагаи престилката и започваи
210813

цели се по патиии
210814

любовни

210815
сладък любовен пъзел за вашиям романтичен свети валентин!

помогни на махну да спечели лаила
210816

принц салим е влюбен в анаркали
210817

супер кондуктор
210818

210819

помогни на пингвинчето
210820

не закъсняваи след работа, защото ще си изпатиш
210821

събери всички сладки за купона
210822

100 % казино през зимата
210823

спусни се по водната пързалка
210824

бъди бърз и ще спечелиш
210825

превърни се в герои
210826

помогни на мистър Тед
210827

ледено приключение
210828

спортни и логически

полети с парашут
210829

изпълни скок и полети
210830

нов супер 3D билярд
210831

ти си акробат в цирка
210832

класическата игра '21'
210833

супер пасианс
210834

снежни състезания
210835

експлозивен пъзел
210836

нов метрис мания
210837

участваи в атлетически дисциплини
210838

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE
210849

супер забавна игра
210840

открий скритите думи
210841

истинско забавление за всеки
210842

супер пъзел изравни мотчетата
210843

плажен волейбол
210844

покер мания, избери опонент
210845

забавна игра открий думата
210846

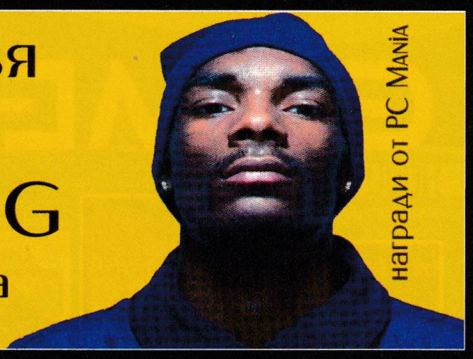
подреди три или повече блокчета
210847

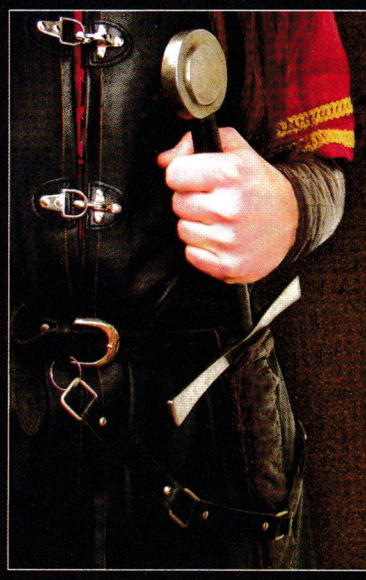
супер състезание
210848

как да поръчам?
пример за поръчка:
65160N 2260

Цената и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg, като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, в противен случай е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава ТОР продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номер 2260 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0.50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира ТОР продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа





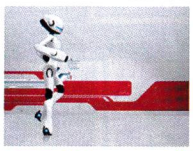
Bumka.net

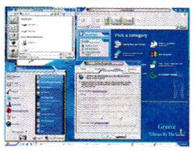
най-масовата онлайн игра в България

Топ 10 "Опит"				Топ 10 "Точки"			Топ 10 "Съюзи"	
1	zefir	127	113,693,050	peshonatora	40	5,124	ЗВЕЗДА	16,741
2	RONISH	126	111,856,134	BECKO	36	4,759	*SnAiPeRiSti*	15,103
3	zi	126	109,474,124	ma4opic4o	32	2,547	\"L.E.G.\"	14,173
4	KernelBank	117	81,916,313	dnes	55	2,365	Велики Преслав	12,754
5	ramzes	115	77,456,510	boy	62	2,087	Knights of The Fame	12,632
6	goku	115	75,789,519	NRPG	36	1,962	The best	12,138
7	gotencks	114	75,075,167	faith3	29	1,895	GLADIATORS	11,227
8	g3org1	114	74,750,987	LoKoMoTiVeCa	47	1,884	Devil Knights	11,058
9	RuoroniKenshin	113	71,051,508	ebanared	15	1,859	АМАЗОНКИТЕ	10,334
10	Erasernew	113	70,812,962	firefly	67	1,855	Player\'S OnlY	9,754

Про Файл

M SAT



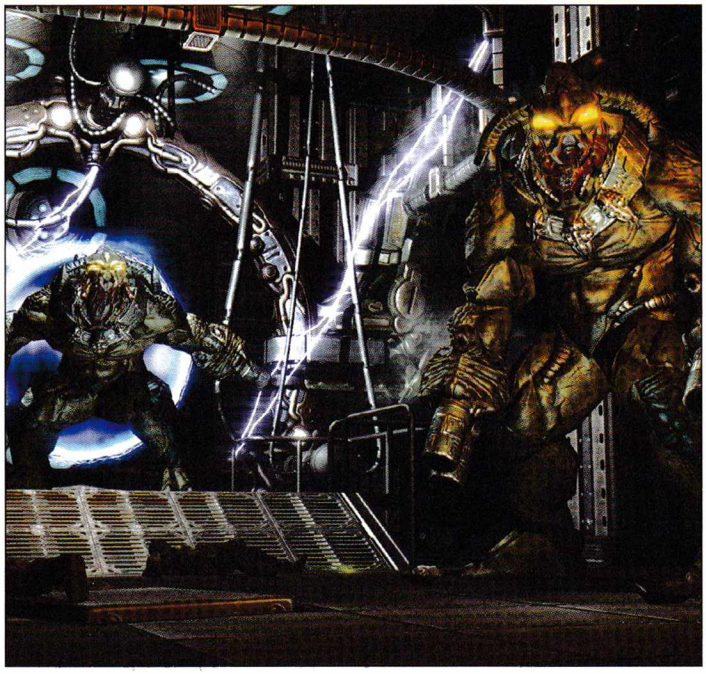


СЪБОТА 16:45

PRO_FILE@ABV.BG

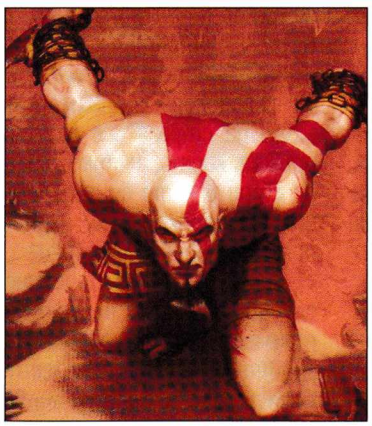
Let's prey for Prey!

Станал популярен като една от най-очакваните PC игри през далечната 1997-ма, първ пърсън шуутърът Prey беше многократно отписван и възкресяван наново. На 12-ти януари тази година издателят 2K Games отвори най-неочаквано съвсем нов официален уебсайт на играта на адрес www.prey.com. На него можете да намерите нови скрийншотове, предистория, официалния трейлър и видео с кадри от Xbox 360 версията на Prey. Според Ebgames играта трябва да се появи на пазара през юни тази година, но познавайки дългогодишната одисея на това заглавие, бих посъветвал геймърите все пак да се въоръжат с известна доза търпение.



Изненадааа! Medal of Honor и за новото поколение конзоли

Electronic Arts обявиха официално, че в тяхното студио в Лос Анджелис вече се разработва нова игра от поредицата Medal of Honor с подзаглавие Airborne, като се очаква тя да се появи на пазара в края на тази година. Планирани са издания за PlayStation3, PlayStation2, Xbox 360, Xbox и PC. Засега EA са анонсирали само, че всяка от мисиите на новата игра ще започва с изцяло управляем парашутен скок в тила на врага, така че играещият да може да контролира откъде точно по картата да започне съответната мисия. „Това ще бъде изцяло нова стъпка за поредицата" – уточнява Патрик Гилмор, изпълнителен продуцент EA LA.



God of War предпочитан от критиците

Наскоро бяха обявени годишните номинации за 2005-та за наградата Annual Interactive Achievement Awards. Призът е „игралният" еквивалент на филмовите Оскари и се връчва от Академията за интерактивни науки (AIAS). Спечелилите престижното отличие ще бъдат обявени в промеждутъка 8-10 февруари тази година. Фаворит сред номинираните е ексклузивният PS2 екшън God of War, събрал общо 11 номинации – точно толкова, колкото имаше и Half-Life 2 миналата година. Част от категориите, в които играта се състезава с други заглавия, са „Игра на годината", „Екшън приключение на годината" и наградата за „Изключителни иновации в гейминга".

PlayStation3 – кога все пак ще го видим?

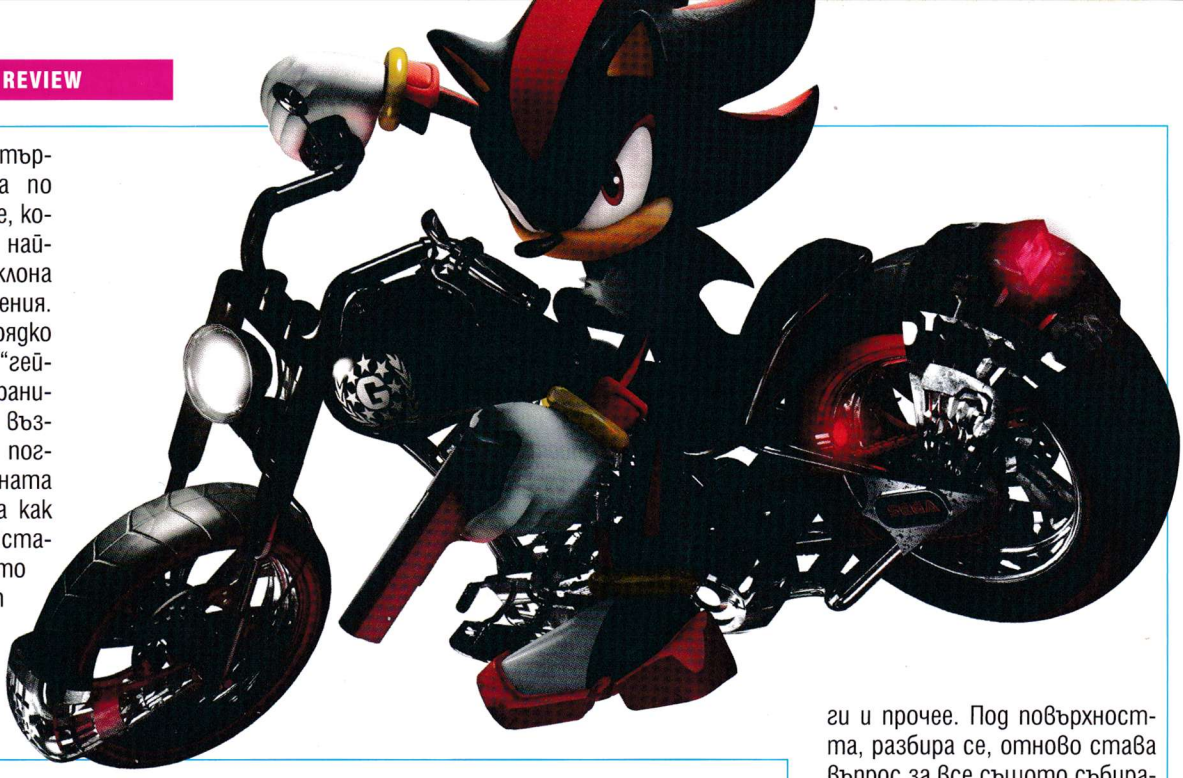
Никаква официална информация от страна на Sony за това, кога все пак ще държим в ръцете си новата им конзола PlayStation3 не се е появявала на практика от миналогодишното E3, състояло се през месец май. Тогава японският гигант спомена само мъглявото „някъде през пролетта на 2006-та". Липсата на официални изказвания на представители на Sony доведе до множество теории на експертите в индустрията. Според един от най-известните американски анализатори на пазара, Ивън Уилсън, PlayStation3 няма да се появи в Щатите преди началото на ноември тази година. Планираната дата за Япония би могла все пак да е далеч по-рано – през месец май. Европейските геймъри ще трябва да преглътнат закъснение от цели седем или осем месеца, чак до началото на 2007-ма, твърди Уилсън. Причината за това било желанието на Sony да пуснат на пазара към деня на премиерата и непосредствено след нея около три пъти повече конзоли, отколкото Microsoft направи с техния Xbox360. За целта обаче била необходима допълнителна оптимизация на производствените линии, за да се намали процента на неизбежния брак.

Star Trek... forever?!

Повече от две години никой в гейминдустрията не беше дръзвал дори да спомене словосъчетанието "Star Trek", след като Activision се опитаха да осъдят собствениците на правата върху културата тв и филмова поредица Viacom. Обвинението на софтуерния издател беше, че Viacom не правят на практика нищо, за да възвърнат драстично сринала се популярност на Star Trek. А това накърнявало интересите на Activision, платили солидна сума да правят игри с тази марка. Но ето че Bethesda, известни напоследък като издатели на поредицата Morrowind, обявиха преди броени дни, че смятат да издадат Star Trek: Legacy – изцяло нова стратегия в реално време. Още по-интересното е, че планираните засега формати са повече от задължителния в случая PC и... Xbox360! Спомняте си, че до момента RTS игрите бяха едва ли не табу за конзолния пазар заради повече от очевидния проблем с резолюцията и управлението. За дивелъпъри на новата стратегия са спазарени Mad Doc, които имат вече зад гърба си заглавия като Star Trek Armada II и Empire Earth II.

XB
GBA
PS2
GC

Така и не можах да се отърся от носталгията по доброто старо време, когато Марио и Соник бяха най-ярките звезди на небосклона на електронните развлечения. Може би защото все по-рядко виждам в очите на някой "геймър" онзи неподправен, граничещ с чиста екзалтация възторг. Не ме разбирайте погрешно – това не е поредната сълзлива тирада за това как новите игри за нищо не стават – те са си ОК, просто времената са други. От занимание за ентусиасти гейминГът се превърна в пълноправна "развлекателна медиа".



SHADOW THE HEDGEHOG

РЕЙТИНГ 65/100

издател: **SEGA** | създател: **Sonic Team** | жанр: **Action**

Защо ви казвам всичко това? Може би защото е в пряка връзка с поредното творение на легендарния Sonic Team, Създателите на Shadow The Hedgehog като че ли са сред хората, които отказват да повярват, че годината е 2006-та, а най-големият конзолен хит в момента се казва GTA: San Andreas. На практика тяхното ново творение е жертва на същите заблуди, които на времето превърнаха и първия тримерен Sonic (Sonic Adventures за Dreamcast) в заглавие, прието с умерен ентусиазъм единствено от най-твърдите фенове на поредицата. Да бъде "преведен" един класически двумерен сайдскролър на "езика 3D" си е чиста магия – някои я могат, други не.

За тези, които никога не са чували името Sonic (честно – има ли такива?), Shadow The Hedgehog е игра, обединяваща класическите jump'n'run елементи на поредицата с някои "нови" екшън елементи. Всъщност, в случая jump and run не е съвсем точно определение, защото на пръв поглед Sonic игрите винаги са приличали повече на „ролъркостър" влакчетата от увеселителните паркове – шеметни скорости, главозамайващи лупинги и прочее. Под повърхността, разбира се, отново става въпрос за все същото събиране на пръснатите по нивата бонуси плюс предпазване от всевъзможните заплахи и противници. Shadow The Hedgehog не прави изключение.

Shadow, който би трябвало да е нещо като тъмната половина на Sonic, всъщност си е просто поредното зверче от свръхзвуковата компания. Номерата му далеч не се различават чак толкова от тези на самия Sonic или пък от тези на кой да е от останалите. А да, „сенчестият"... ъ-ъ... таралеж (всъщност това значи „hedgehog" на български), може да стреля и с различни оръжия, което, честно казано, си стои и като една огромна шарена кръпка върху изпитания през годините геймплей.

Като цяло комбинацията от все същата нескопосана тримерна трансформация и „новите", доста неуместни елементи, води до куп проблеми. Първият от тях е, че ако все пак никога не сте играли Sonic игра, началните ви 30-на минути в Shadow The Hedgehog ще бъдат свързани най-вече с яко чудене какво точно се очаква от вас. Графиката, останала на все същото незадоволително ниво от времето на блаженопочившия Dreamcast, също не предразполага към светли чувства. Sonic ветераните вероятно ще успеят минат храбро през всичко това, но на финала вероятно и те ще са принудени да признаят поредния 3D провал на Sonic Team.

ВИДЕО

Лош ден	Sexy girl	Разбивач
37921	37922	37923
КРАСАВИЦИ	Езда	ЗАЙЧЕ
37924	37925	37926

* ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ *

Луда крава	55245	55267	Говори Бай Брадър хит
хит Бат Бойко е	55246	55268	Баба псува ЯКО част 2
Пожарна сирена	55247	55269	Бай Брадър е хит
хит Яки бабки	55248	55270	Ставай, слънчице ...
хит Баба псува ЯКО	55249	55271	Полицейска сирена
Ехоооо, заплес ...	55250	55272	Къде си ма, парцал
Само, само ЦСКА	55251	55273	Yoda - Answer da phone
Мърморещо елфче	55252	55274	Шефе, разкрити сме
Ръмжене на тигър	55253	55275	Леле жената звъни ...
Мрънкащо човече	55254	55276	Аз съм твоя телефон
Ромски мохабет	55255	55277	Ваше величество
Мъркащо коте	55256	55278	Принце, имате повикване
Подсвиркване	55257	55279	Ти мене уважаваш ли ме?
Детски кикот	55258	55280	Имате ново съобщ. - Еро звучене
Гръмотевици	55259	55281	Вдигни си телефона, ма, пача ...
Разярен лъв	55260	55282	Хей, секси, вдигни си телефона
Проникване	55261	55283	Ей сладур, телефонът ти звъни
Вълчи вой	55262	55284	Колега, бихте ли го вдигнали - еро
Оргазъм	55263	55285	Палавнико, там ли си - сладост
Трабант	55264	55286	Ай, вземи го вдигни тоя телефон
Yoda	55265	55287	Yoda - Message from the dark side
Бебе	55266	55288	Крадец, крадец откраднаха ми телефона!

GloBul

SMS на номер 1710

Mtel

WAP.GSMZABAVA.COM

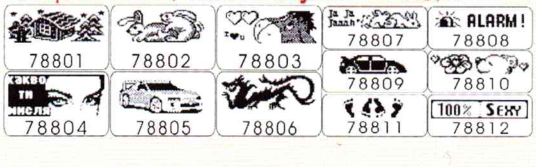
ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

97000	97001	97002	97003	97004
97005	97006	97007	97008	97009
97010	97011	97012	97013	97014
97015	97016	97017	97018	97019
97020	97021	97022	97023	97024
97025	97026	97027	97028	97029
97030	97031	97032	97033	97034
97035	97036	97037	97038	97039
97040	97041	97042	97043	97044
97045	97046	97047	97048	97049

ЗАЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ

97050	97051	97052	97053	97054

SMS картинки /за Nokia, Siemens и Samsung/ ЛОГА



78801	78802	78803	78807	78808
			78809	78810
78804	78805	78806	78811	78812

JAVA ИГРИ

Super Mario Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ...
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens * 37900

Townsmen 3 Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш?
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, NEC, LG * 37901

Space Guerillas Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!
Nokia, Siemens, Samsung Motorola, Sony Ericsson * 37902

Townsmen Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. *
Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson 37903

Eon the Dragon 2 Eon е едно малко любопитно дракончe, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!
Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * 37904

Amy's Adventure Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, LG, Motorola, Sharp, Panasonic, Sagem, Alcatel, NEC * 37905

WORMS Добре познатата игра от компютрите-Worms.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * 37906

Jungle story Помогни на Рани, майката тигрица, да намери игривите си зверчета в дивата джунгла. А джунглата може да бъде опасна ...
Nokia, Sony Ericsson, Motorola, Siemens * 37907

Alpha Wing Управляваш космически кораб и стреляш по всичко, което мърда!
Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 37908

Vitesse Illimitee С гаджето си, караш яко из улиците на Париж, но спирачките ти отказват ... Покажи на какво си способен!
Nokia, Motorola, Sony Ericsson * 37909

NIGHT OF THE NINJA Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat.
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 37910

Necroseed Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!
Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG * 37911

MAKIN' LOVE Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря, отваряш вратата, дърпаш стола ... Време е за твоята награда ... :)))
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 37912

Dracula's Castle Докосни се до мистичния замък на Дракула. Той има нужда от твоята помощ в борбата си срещу другите чудовища ...
Nokia, Motorola, Sony Ericsson * 37913

KamaSutra На Български език Част II.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 37914

Kama Sutra 69 Можеш да намериш нещо и за теб и да го споделиш с гаджето :-)
Nokia, Motorola, NEC, Sony Ericsson, Siemens, Samsung * 37915

АКО ИСКАШ НЕЩО ПОВЕЧЕ ...

Girls 1 Още една невероятна еротична сесия изпълнена с много ефектни снимки улавящи женската красота.
Sony Ericsson, Nokia, Motorola, Siemens, Panasonic, Sagem, Sharp * 37916

Female Lovers Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Alcatel, Sharp, NEC, LG * 37917

Horny Honeys Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Alcatel, Sharp, NEC, LG * 37918

Sandy Dreams Дръпни си фантастичните фотосесии на най-прекрасните плажове на света в компанията на горещи момичета ...
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Alcatel, Sharp, NEC, LG * 37919

Country Babes Най-добрият фотограф на всички времена е уловил еротиката в женското тяло! Няма ли да надзърнеш ...
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Alcatel, Sharp, NEC, LG * 37920

За да поръчаш игра или видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

*ВАЖНО!

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, както и да видиш пълната колекция от продукти, зареди WAP портал: **wap.gsmzabava.com** там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

МЕЛОДИИ !!!

ХИТ

ХИТ	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
Morandi - Love me	560201	671201	
Ъпсурт - 3 в 1	560202	671202	
Daddy Yankee - Gasolina	560203	671203	
Akon - Belly Dancer	560204	671204	
Pussycat Dolls - Don't Cha	560205	671205	55289
Bob Sinclar - Love generation	560206	671206	
Shakira - La tortura	560207	671207	55290
50 Cent - Candy Shop	560208	671208	55291

НОВО

НОВО	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
50 Cent - Window Shopper	560209	671209	55292
DJ Дамян - Катчак	560210	671210	55293
Black Eyed Peas - My Humps	560211	671211	55294
James Blunt - You are Beautiful	560212	671212	55295
Juanes - La Kamisa Negra	560213	671213	
Sugababes - Push The Button	560214	671214	55296
Sean Paul - We be burning	560215	671215	55297
Madonna - Hung Up	560216	671216	
Pussycat Dolls - Stickwitu	560217	671217	55298
Mattafix - Big city life	560218	671218	
Tatu - All about us	560219	671219	55299
Black Eyed Peas - Don't lie	560220	671220	
Elena Paparizou-My Number One	560221	671221	
Arash feat. Rebecca - Temptation	560222	671222	
Backstreet Boys - Incomplete	560223	671223	55300
Akon - Lonely	560224	671224	55301
Pachanga - Loco	560225	671225	
Kayne West - Gold Digger	560226	671226	55302
Каризма - Минаваш през мен	560227	671227	

ФИЛМОВА

ФИЛМОВА	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
20th Century Fox	560228	671228	
Mission Impossible	560229	671229	
Star Wars	560230	671230	
Матрицата	560231	671231	

DANCE

DANCE	Моно	ПОЛИ	РЕАЛ**
Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	560232	671232	
Gwen Stefany - Hollaback Girl	560233	671233	55303
Black Eyed Peas -Don't phunk with my	560234	671234	55304
50 Cent - Just a little bit	560235	671235	55305
Arash - Tike Tike Kardi	560236	671236	
Chemical Brothers - Galvanize	560237	671237	55306
Rob Thomas - Lonely no more	560238	671238	55307
Anastacia - Sick and tired	560239	671239	
Giorgos Mazonakis - To Gucci Gorema	560240	671240	

**РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

ПОП ФОЛК

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ#
Преслава - Финални думи	988556	999556	55308
Ростислава - Слънце мое	988557	999557	55309
Вероника - Сериен лъжец	988558	999558	55310
Анна - Грешиш тотално	988559	999559	55311
Анелия - Как предаде любовта			55312
Анелия - Всичко води към теб	988560	999560	55313
Анелия - Погледни ме в очите	988561	999561	55314
Анелия - Не спирай	988562	999562	55315
Ивана - Като бърза кола	988563	999563	55316
Ивана - Време за мъже	988564	999564	55317
Ивана - Къ'ф си ти бе	988565	999565	55318
Ивана - Доза любов	988566	999566	55319
Ивана - Освободете дансинга	988567	999567	55320
Ивана - Ах, тези пари	988568	999568	55321
Преслава - Нямам право	988569	999569	55322
Преслава - Завинаги твоя	988570	999570	55323
Преслава - Дяволско желание	988571	999571	55324
Преслава - Обичам те	988572	999572	55325
Райна - Любов по скалата ...	988573	999573	55326
Мария - Не те обичам	988574	999574	55327
Малина - Нека да не знам	988575	999575	55328
Камелия - Като жива рана	988576	999576	55329
Азис - Целувай Ме	988577	999577	55330
Азис - Мила моя, ангел мой	988578	999578	55331
Азис и Деси-Казваш,че ме обичаш	988579	999579	55332
Азис и Устата - Точно сега	988580	999580	55333
Азис и Малина - Не знаеш	988581	999581	55334
Деси Слава -Просто забрави	988582	999582	55335
Мая и DJ Живко - Party time	988583	999583	55336
Дико Илиев - Дунавско хоро	988584	999584	55337
Славка Калчева - Бяла роза	988585	999585	55338
Кючек - 6 без 10	988586	999586	55339
Южен вятър - Батальона	988587	999587	55340

#РЕАЛ = REAL TONE

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:
Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

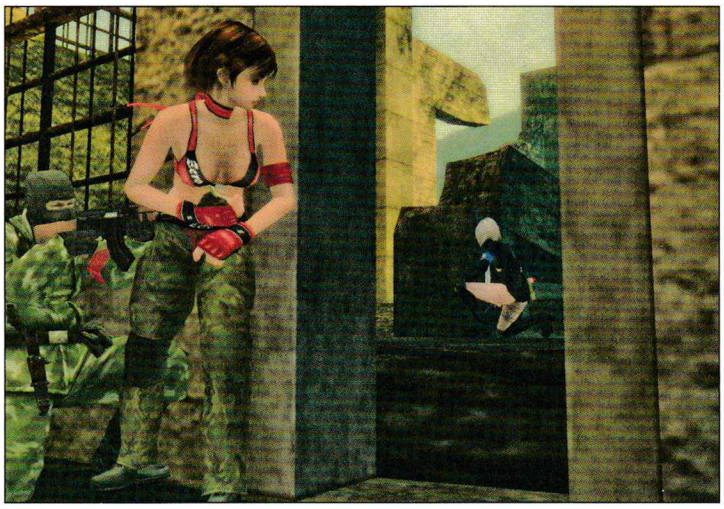
След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.
Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

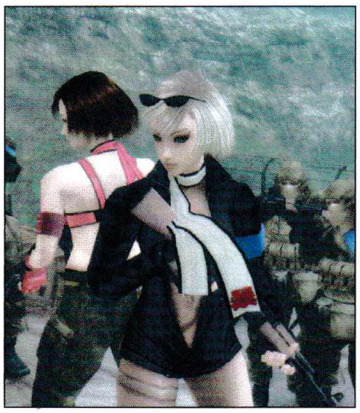
Индекси на GSM-и:

- N - Nokia
- S - Siemens
- G - Samsung
- E - Sony Ericsson
- M - Motorola
- A - Alcatel
- E - Други

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!
За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

XB
GBA
PS2
GC





METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

издател: **Konami** | създател: **Kojima Productions** | жанр: **Stealth** | излиза: **началото 2006-та**

Поредицата Metal Gear Solid не се нуждае от представяне. Но пък може би ви е убегнал фактът, че MGS2 излезе и в допълнителна версия, с подзаглавие Substance, която предлагаше пълния вариант на играта плюс куп (макар и по-скоро „странични") екстри, които определено стоплиха душата на твърдите фенове. Идеята зад предстоящото издание, кръстено този път Subsistence (в свободен превод – „от първа необходимост"), е абсолютно същата – „оригиналната игра плюс още". Разликата е, че този път „още"-то ще е настина невиждано и нечувано по своите размери. При това далеч не става въпрос просто за броя дискове – цели 3, натъпкани до тавана DVD-та.

Всяка от въпросните три части ще има свое заглавие, като първият диск е озаглавен Subsistence и съдържа „само" Metal Gear Solid 3: Snake Eater плюс някои допълнения към камуфлажната система.

Вторият диск, Persistence, ще включва пълните версии на „старите" Metal Gear Solid и Metal Gear Solid 2 от края на 80-те, плюс нов „theater" режим, в който разполагащите с нужното чувство за хумор ще могат да се порадват на „закачливи сценки" с героите от играта, по идеи на самия Хидео Коджима. Безспорно най-голямата атракция обаче, не само за този диск, но и за изданието като цяло, е включеният онлайн мултиплейър. В изцяло новия за поредицата (а комай и за жанра като цяло) режим ще са спазени всички конвенции на MGS3 геймплея – камера от трето лице, система на прицелване, стелт техники и прочее. Нещо повече, темпото ще е същото като в оригиналната игра, за разлика от бесните скорости, на които обикновено се развива стандартният FPS мултиплейър а ла Quake или CS. Persistence ще предложи общо четири различни мултиплейър режима. Първите два – deathmatch и teamdeathmatch, едва ли се нуждаят от допълнителни разяснения. Далеч по-интересен е третият, кръстен "sneaking mission", в който играещите ще могат да поемат ролята на самия Снейк или на кой да е от добре познатите ни „гардове". Естествено, ако се престрашите да бъдете Снейк, ще трябва да се справите с цял куп, този път живи опоненти. Четвъртият режим наречен „capture the frog" очевидно предлага Коджима версията на класическия "capture the flag". Мен ако питате обаче, пипне ли някъде Хидео, резултатът никога не е „добре познат".

Играемите фракции в мултиплейър режима ще включват познатите от Snake Eater ГРУ, КГБ и елитните Revolver Ocelot подразделения. Очаквайте още и включването на звездата от... Rumble Roses (?!!) – Рейко Хинамото плюс мини играта Snake vs. Monkey, в която „змиеядецът" ще годи маймуните от Ape Escape.

Третият диск с подзаглавие Existence ще предлага 3-часов филм, свързващ в едно неделимо цяло допълнително обработените и шлифовани междинни анимации от MGS3: Snake Eater, навързани в завършена история.

Леле, изморих се само докато изброя всичко! Какво да кажа освен, че такова издание показва много повече от тривиалното желание да бъдат изпразнени отново джобовете на феновете. Тук работата намирисва повече на едно голямо „благодаря" към почитателите на поредицата, които ѝ спечелиха през годините този безспорен култов статус. И как иначе да завърша тогава освен с – Един е Снейк и Коджима е неговият пророк!

Може и да не сте чули още за Black, макар да е малко вероятно. Виж, да не сте чули още за коя да е от Burnout игрите, е вече абсолютно невъзможно. Връзката между тези две диаметрално противоположни заглавия (съответно шутър от първо лице и аркейд рейсър) е името на дивелъпъра – Criterion Games. Всъщност Criterion твърдят, че Burnout и Black адски си приличат. От видяното и чутото до момента, аз лично съм склонен да се съглася с тях. Като цяло концепциите и на двете игри са базирани на един и същ принцип – яко изхвърляне по всички параметри (в най-положителния смисъл, който бих могъл да вложа в това иначе доста двусмислено определение).

За Burnout вероятно се сещате какво точно имам предвид – говорили сме си за поредицата не веднъж и два пъти. Колкото до Black, ще започна с това, че Criterion вече утрепаха рибата, определяйки своето ново творение като „gun porn". Изводите (и преводът) оставям на вас самите. За да внеса малко яснота по въпроса – по всичко личи, че главният герой в тази огнестрелна сага ще бъде не кой да е, а Негово Величество Оръжието. Дали името на това оръжие ще е „АК47", „Глок" или „Хеклер и Кох", няма никакво значение. Важното е, че вие ще имате шанса да усетите истинската мощ на „пушкалото" в ръцете си.

BLACK

издател: **EA** | създател: **Criterion Games** | жанр: **First Person Shooter** | излиза: **28-ми февруари 2006**

Всъщност, не, не „истинската" мощ, защото разрушенията, които можете да предизвикате, стреляйки наляво и надясно, нагоре и надолу, далеч надхвърлят всякакъв реализъм. Още с обявяването на проекта Criterion се зарекоха, че заобикалящата среда в играта ще бъде толкова интерактивна, че когато „приключите" с дадено ниво, в него спокойно може и да не е останал камък върху камък.

И все пак реализмът явно не е тотално непознат в Black, защото очевидци твърдят, че „разсейването" на стрелбата в играта е доста осезаемо. С други думи – не очаквайте непременно да треснете някого в десетката (ако той е на петдесетина метра), само защото курсорът ви е кацнал върху челото му. Предполагам още, че точността ще варира сериозно при различните оръжия. Не знам как това ще пасне на целия останал „хипер-реализъм" на играта. Едно е сигурно, Criterion знаят как да правят убийствено забавен геймплей, така че аз поне съм склонен да гледам и на Black рецептата с огромна доза оптимизъм.

Все още не се знае почти нищо за историята на играта (или за нейното отсъствие) или пък за евентуалния мултиплейър. Почти сигурно обаче е, че тези два компонента ще са в пряка връзка. Като цяло, каквото и да се получи на финала, ясно е, че Black няма да остане незабелязана. Затова, нека затаим дъх в дните, оставащи до премиерата.

XB
PS2
DS
GC

NINTENDO DS

SONIC RUSH

РЕЙТИНГ 90/100

издател: **SEGA** | създател: **Sonic Team** | жанр: **Jump&Run**

Наистина не е за вярване, че един и същи екип (или поне два отделни екипа, работещи обаче под един покрив) може да създаде толкова диаметрално противоположни игри като Shadow the Hedgehog (вижте ревюто в това издание на PS Mania) и Sonic Rush. Естествено, не намеквам за факта, че първата игра е изцяло 3D, а втората – типичен двумерен „сайдскролър". Просто Sonic Rush е кажи-речи всичко, което Shadow the Hedgehog не е – достъпна, забавна, разнообразна, подходяща както за начинаещи, така и за ветерани, предполагаща сериозно преиграване и прочее, и прочее.

Но нека започна с две думи за тези, които все пак не са попадали на Sonic заглавие до момента. Преди всичко това все пак е „скачай и бягай" тип игра, макар и с някои леки и в същото време адски забавни нововъведения. Основното умение на Sonic (ъ-ъ... „таралежа"??) е способността му да развива убийствени скорости, откъдето идва името му (по аналогия със „supersonic" или „свръхзвуков"). Естествено, за да може да се развихри нашият син приятел, нивата на поредицата трябва да са построени по съвсем различен начин. И те наистина са, като обичайното Sonic ниво прилича повече на адски шантав проект за „ролъркостър" влакче от лунапарк, отколкото на стандартно джъмп енд рън ниво. Естествено, тук също има бонуси за събиране, като в случая става въпрос за феноменално (за стандартите на жанра) количество „златни пръстени". Целта е не просто да съберете колкото можете повече от тях (при всеки сблъсък с препятствие или „враг" Sonic изпуска всичко събрано до момента), но и да се доберете до финала за максимално кратко време. Резултатът от всичко това е нещо доста сходно с пътуване със споменатото по-горе влакче, съпроводено от непрекъснатата заплаха да изгубите скъпоценния товар (т.е. събраните до момента „пръстени").

Sonic Rush обединява в себе си както всеки от класическите елементи на поредицата, така и някои нови, страхотни хрумвания, плюс един нов персонаж – Blaze the Cat. Задължително заглавие както за дългогодишните фенове на поредицата, така и за почитателите на жанра като цяло.

XB
PS2
DS
GC

NINTENDO GBA

DYNASTY WARRIORS

РЕЙТИНГ 70/100

издател: **Nintendo** | създател: **KOEI** | жанр: **Tactical Action**

Поредицата Dynasty Warriors успя да си спечели сериозна армия от фенове, за което говори и фактът, че станахме свидетели на цели четири издания, а вече се приказва и за изцяло нова игра за „конзолите от ново поколение". Без да налагат някакви главозамайващи нововъведения, нейните автори предложиха балансирана комбинация от стратегически и екшън елементи, подсладени допълнително от някои от най-мащабните битки, виждани някога в конзолна игра.

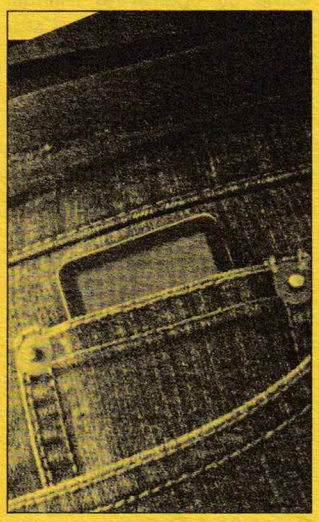
За съжаление платформата, която KOEI са избрали за най-новото попълнение към своята сага, налага ограничения, които на практика орязват кажи-речи всичко, което направи Dynasty Warriors игрите такъв хит. Отново става въпрос за геймплей, разделен на две фази – първа, походова (в стил Heroes of Might and Magic, да речем), в която играещият се придвижва по тактическата карта, и втора, екшън ориентирана, в която просто трябва да се справите с противниците от определена позиция върху картата. В самото начало трябва да изберете генерал, който да предвожда вашата армия, макар че на практика за „армия" и дума не може да става, защото битките ще водите изцяло и единствено от негово име. Интересното е, че (в типичен RPG стил) вие ще можете да развивате този свой герой, като подобрявате неговите статистики и усвоявате нови умения. Отделно ще можете да откривате и нови оръжия, всяко от които със свои уникални показатели.

GBA версията на Dynasty Warriors далеч не е „лоша игра". KOEI са изцедили и последната капка от възможностите на платформата и резултатът е един приличен тактически екшън. Но ако сте играли и особено ако сте харесали някоя от „истинските" DW, това издание ще ви се види безвкусно като диетичен шоколад.

ПРОДУКТИ & УСЛУГИ

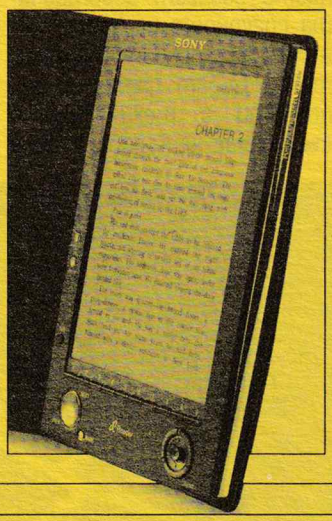
Дънки с iPod

Levi Strauss, създатели на популярните почти колкото Coca-Cola дънки Levi's 501, са се заели със създаването на модел, който ще може да управлява музикалния плейър Apple iPod на собственика си.
Името на новия хай-тек модел е RedWire DLX. В него ще има вградено дистанционно за iPod, както и докинг станция в един от джобовете (гнездо за вграждане, с куплунзи за кабелчетата и т.н.), както и... комплект слушалки. Очаква се деним хитът RedWire DLX да се появи на пазара през август (не е чак толкова далеч) и да струва към двеста долара. Levi Strauss не са първите, които произвеждат дрехи, "съвместими" с iPod, но определено ще са първите, създали панталон с такава функция. Вече си представям рекламите. Моделът все още е концептуален, няма снимки на прототипа.



Sony Reader

е новият проект за преносима електронна книга. С негова помощ Sony ще се опитат да повторят при книгите успеха на Apple с iTunes в областта на цифровата музика. Sony Reader официално бе представен в Лас Вегас на CES (Consumer Electronics Show).
Размерите му са 175 мм x 124 мм x 14 мм, диагоналът на екрана е 15 см, а теглото – 250 грама. Може да чете формати BBeB, PDF, JPEG и MP3 (за аудио книги например). Батерията му издържа 7500 страници без нужда от презареждане (харчи се ток само при смяна на страницата). Екранът е бял, от специална "електронна хартия" (по технологията e-ink), върху която с черно "електронно мастило" се изписва изображението – толкова ясно, колкото на обикновена хартия. За четливост е пропусната нуждата от фоново осветление на екрана, което ще намали напрежението в очите при дълго четене.
Електронни книги съществуват отдавна, но продажбите им не могат да се сравняват с обемите при печатните книги. Sony отдават това на липсата на удобно устройство за четене и се надяват Sony Reader да бъде това устройство. За да осигурят достатъчно добро четиво за клиентите си, стратезите на Sony са сключили договори с много от големите издателства, като Random House, Penguin и HarperCollins.
Компанията има опит с четец, наречен Librie, който обаче бил провал в Япония през 2004 година. Цената му е била твърде висока и е имало много ограничения за потребителите. Очаква се Sony Reader да върви около 300$ – 400$ в Щатите. Sony не са единствените с устройство по E-ink технологията. Някои от конкурентите дори се опитват да създадат гъвкави електронни дисплеи, които ще могат да бъдат навивани на руло (и изпращани по пощата в бутилка).



Google ще продава филми

Google смята да отвори онлайн магазин за видео. Ще се стартира основно с телевизионни шоупрограми, предавания от архивите и други, трудно достъпни иначе материали.
Те не са първите, сериозно заели се с реализацията на тази идея. Парадът се води от Apple, които вече продават видеоклипове в своя виртуален медиа магазин iTunes. Очакват се включвания и от Microsoft и Yahoo, което ще доведе до съществена конкуренция. Google имат предимството да предлагат на клиентите си безплатни видео материали от година насам и услугата да е добре позната сред потребителите. Тя ще бъде ракетата носител за новите им, комерсиални амбиции. При старта се очаква да има около 3000 различни продукции за наем или даунлоуд. Те ще могат да се гледат само с новия десктоп видеоплейър на Google. За да зареди услугата си със съдържание, Google е сключил сделка с CBS за онлайн продажба на някои от най-успешните им в Щатите блокбъстъри, както и архиви на по-стари шоупрограми и сериали. Възможни са проблеми с правата и лицензите в различни държави. Най-вероятно услугата ще работи различно за различните зони и ще предлага различни материали, но от Google все още нямат съвсем изчистена концепция по въпроса. Google видео ще може да се гледа на Windows и Mac, а също така и на Sony PlayStation Portable и Apple iPod.

Intel Mac на вашето внимание

Apple вече продават първите iMac компютри, които ще работят върху двупроцесорна платформа на Intel. С тази стъпка те изпреварват с няколко месеца предварително обявените срокове.
Стийв Джобс, добре известният шеф на Apple, оповести и нов преносим компютър MacBook Pro, който също ще работи с процесор на Intel.
Новото поколение iMac ще бъде 2-3 пъти по-бърз от съвременните iMac G5. А MacBook Pro ще превъзхожда PowerBook G4 четири до пет пъти.
Преносимите компютри няма да са налични за продажба поне до февруари, но iMac можете да си купите още сега. Цената започва от около 1300 долара. Останалите модели от Mac продуктовите линии ще се прехвърлят към двуядрените Duo чипове на Intel към средата на годината.
Преди това Apple използваха специални PowerPC чипове, произвеждани от компаниите IBM и Freescale.

ПРОУЧВАНИЯ И ПРАВИЛА

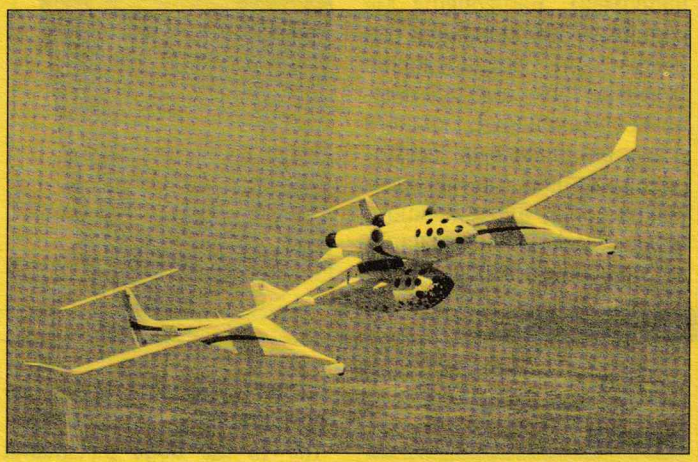
Правилник на частния космонавт

Американската федерална авиационна администрация (FAA, за запознатите) предлага списък с правила за космическия туризъм.

Полетите на частни лица в ниска околоземна орбита вече са факт и без тях. До края на десетилетието Virgin Galactic смятат да започнат редовни комерсиални полети от частен космодрум в Ню Мексико. Компанията е собственост на сър Ричард Брансън – ексцентричен милиардер и един от първите космонавти на собствени разноски. Всичкото това е разбунило заспалите духове на държавните чиновници. Целта на Щатската авиационна администрация е най-вече да предпази космоса от ранни набези на брадати терористи. Нужна е сигурност (и в това няма спор), че никой няма да може да предизвика умишлено унищожението на космически кораб, или да го използва като оръжие, камикадзе и т.н. Предложените проверки са идентични с тези за самолетните линии. На първо място е необходима внимателна проверка на хората в рискови групи и черни списъци.

Някои точки от предложението засягат собствената сигурност на космонавтите. Те изискват пътниците да бъдат детайлно запознати с техническото състояние на кораба, с броя предишни полети и с изпитаните проблеми и затруднения при тях. Препоръчва се също така специално обучение за реакция в извънредни случаи, като загуба на налягане в кабината или пожар.

Преценката за здравословното състояние на пътниците обаче е оставена на самите пътници. Всеки трябва на свой риск да прецени дали е способен да лети и защо. Окончателната версия на документа се очаква около юни 2006 година.



Великата китайска огнена стена

Макар и постигнал сериозен технологичен напредък в последното десетилетие, Китай държи своята крупна членска маса под твърде строг контрол. Велика китайска огнена стена опасва целия им Интернет и предпазва от всякакво неоторизирано движение на идеи навън и навътре.

Наред със защитата от масовата Интернет порнография (която движи напред технологиите – вж. CES Expo или SEX Expo) и ограничаването на достъпа до сайтове с хазартни игри, правителството на Китай се е постарало да опази своя китаец чист и от всякакви идеологически разномислия и колебания. За целта информацията е достъпна само през избрани канали, а под възбраната попадат... почти всички новинарски сайтове, като тези на BBC и Reuters и дори свободната онлайн енциклопедия Wikipedia. В Китай функционира най-мощната и всесилна система за цензура в целия свят. С благословия та на най-модерните западни филтриращи технологии.

Китайската Интернет полиция наброява около тридесет хиляди човека, чието задължение е да осъществяват постоянен мониторинг над отваряните уебсайтове и обменяните електронни писма. Върху всичките пет информационни магистрали, които образуват китайския нет, работят постоянни мрежови филтри. Те блокират достъпа до определени сайтове, както и осигуряват филтрация по списък от ключови думи. В страната има повече от сто и десет хиляди Интернет кафенета, които се намират под постоянен контрол и подлежат на строг лицензионен режим. Те са задължени сами да осигуряват високо ниво на цензура и контрол, иначе... на оризищата има работа и за образованите.

Според Amnesty International (международна асоциация, защитаваща човешките права – вж. Wikipedia) са известни 64 случая на ефективно осъдени китайски "кибер престъпници", позволили си да публикуват в мрежата, или изпратили по мейл мнения, които са засегнали "държавните интереси". Въпреки това простият китаец е умен и намира начини да заобиколи ограниченията – прокси-сървъри, анонимайзери, криптирани тунели и други напредничави западни технологии. С камъните от вашата стена – по вашата глава. Така да се каже.

CES Expo или SEX Expo

По времето на провеждане на традиционното Consumer Electronics Show (CES) в Лас Вегас, на което бяха представени почти всички големи компании (без Apple, които в същото време бяха традиционно заети със своя Macworld), в същата сграда се проведе друго изложение, предизвикало също голям интерес. AVN Adult Entertainment Expo, организирано от комерсиалното издание Adult Video News.

Според представените данни интересът към секс индустрията ни най-малко не е намалял напоследък. През последната година, купувачите са похарчили близо 12,6 милиарда долара за материали с еротично съдържание. Около 4,3 милиарда долара, или 34%, са от продажби и наем на видеокасети и DVD. Други 20%, или 2,5 милиарда долара, са генерирани от интернет продажби, и чак трети по приходи са клубовете за еротични танци, които са отчели към 2 милиарда долара, или 16% от пазара.

Производителите на материали и софтуер за възрастни са сред първите, които усвояват всяка нова технология и могат да бъдат смятани за своеобразен двигател на технологичния прогрес.

Например те веднага започнаха да използват DVD формата преди девет години, когато за пръв път се появи. А днес са сред пионерите, които работят с HD видео (High Definition – стандарта за видео с висока разделителна способност). Не пропускат и преносимите устройства, и мобилните телефони. Digital Playground, едни от най-големите доставчици на софтуер за възрастни, наскоро издадоха филм с бюджет от два милиона долара, заснет изцяло в HD.

БЪГОВЕ

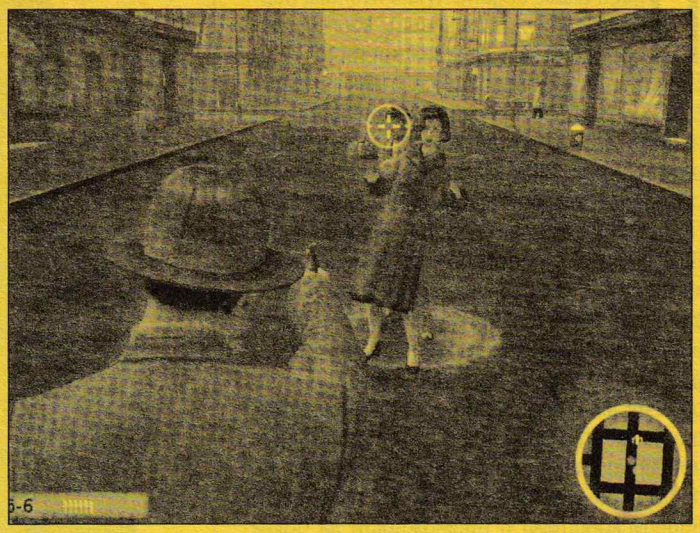
Предсрочен плач за Windows

Microsoft се принудиха да пуснат извънредна поправка по сигурността. Причината бе силно подценен бъг, който позволи компютър с Windows операционна система да бъде хакнат само с разглеждането на файл с изображение, отворен от уебстраница, или прикачен към електронно писмо. Малкият бъг бе приет с отворени обятия от международното подземно братство и бързо утилизиран в хакове, вируси и дори софтуер, с който и съвсем слабо подготвени потребители да си нацъкат дупка в компютъра на другарчето. Това доведе до масов рев в редиците на редовите юзъри.

Бедата идва с файлове с разширение wmf (Windows Meta File) и засяга следните Windows операционни системи: ME, 2000, XP и Server 2003. За нея се знае още от 27 декември и Microsoft планираха да въведат поправката с редовния си ъпдейт пакет на 10 януари (пада се втория вторник на всеки месец).

Първоначално от Microsoft отказаха да си признаят колко е сериозно, но след широката посещаемост, която придоби дупката в сигурността им, се видяха принудени да побързат със създаване и експресно разпространение на защитен пач.

Игри и насилие



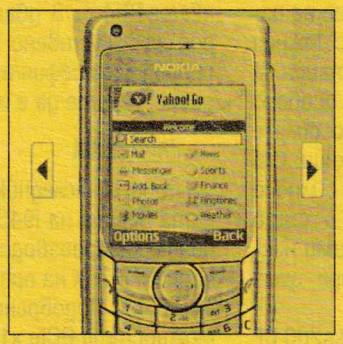
Водят ли бруталните игри до насилие в реалния свят? Последните изследвания дават известна светлина по въпроса, макар и не съвсем точен отговор. Според тях (съжалявам, мили геймъри) игрите, в които има насилие, доказано влияят върху психиката.

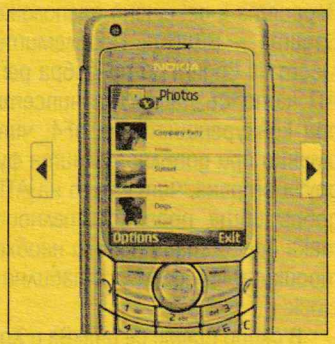
Спорът по въпроса е много стар и още преди да настъпи гейм ерата се е водел по отношение на видеото, киното и телевизията. Защитниците на по-бруталния екшън представят теза, според която не толкова игрите предизвикват насилие у хората, а по-скоро тези, които са склонни към насилие, по-често го изливат в игрите. И това съвсем не означава, че един нормален и отговорен човек ще се изпълни с агресия към ближните си, след като е пострелял малко по уродливи виртуални извънземни, които искат да завземат земята и да ни махнат кислорода, защото им пречи.

За да се намери истината, в Университета на Мисури – Колумбия, са били проведени някои научни опити. И вече има неоспоримо доказателства, че играта наистина води до промени в психиката. В епохалния експеримент са взели участие тридесет и девет играчи-доброволци. Самата процедура не е включвала игра, а на хората (геймъри и... останали) е било показвано изображение на реално насилие. Със специализирана апаратура са били измервани параметри на психичната им активност (т.нар. реакция P300). Тези, които са обичали покървавите игри, са се оказали с доста занижени P300 показатели. Т.е. по-слаба реакция срещу насилието. Била е проведена и игра (не компютърна – оставете джойстика, ако обичате), в която участниците е трябвало да измислят наказание за въображаем противник. Едва ли е нужно да казвам кои са се оказали най-изобретателни...

Интересно (но и объркващо от гледна точка на аналитиците) е обаче, че когато на същите хора са показвани други смущаващи картини (на мъртви животни, болни деца и други), те са реагирали съвсем естествено, с високи нива на P300. Така че установените резултати наистина показват занижена чувствителност спрямо картини на насилие, но това не е доказателство за инспириране на агресия в реалния свят (още има шанс за вас, мили геймъри).

Yahoo по телефона и по телевизията





Yahoo вече не живее само в браузъра. Новата услугата ще е като старата, хората ще могат да ползват Yahoo e-mail, Yahoo Messenger и т.н, но за това няма да имат нужда от компютър с интернет браузър, а само от мобилния си телефон или... телевизор.

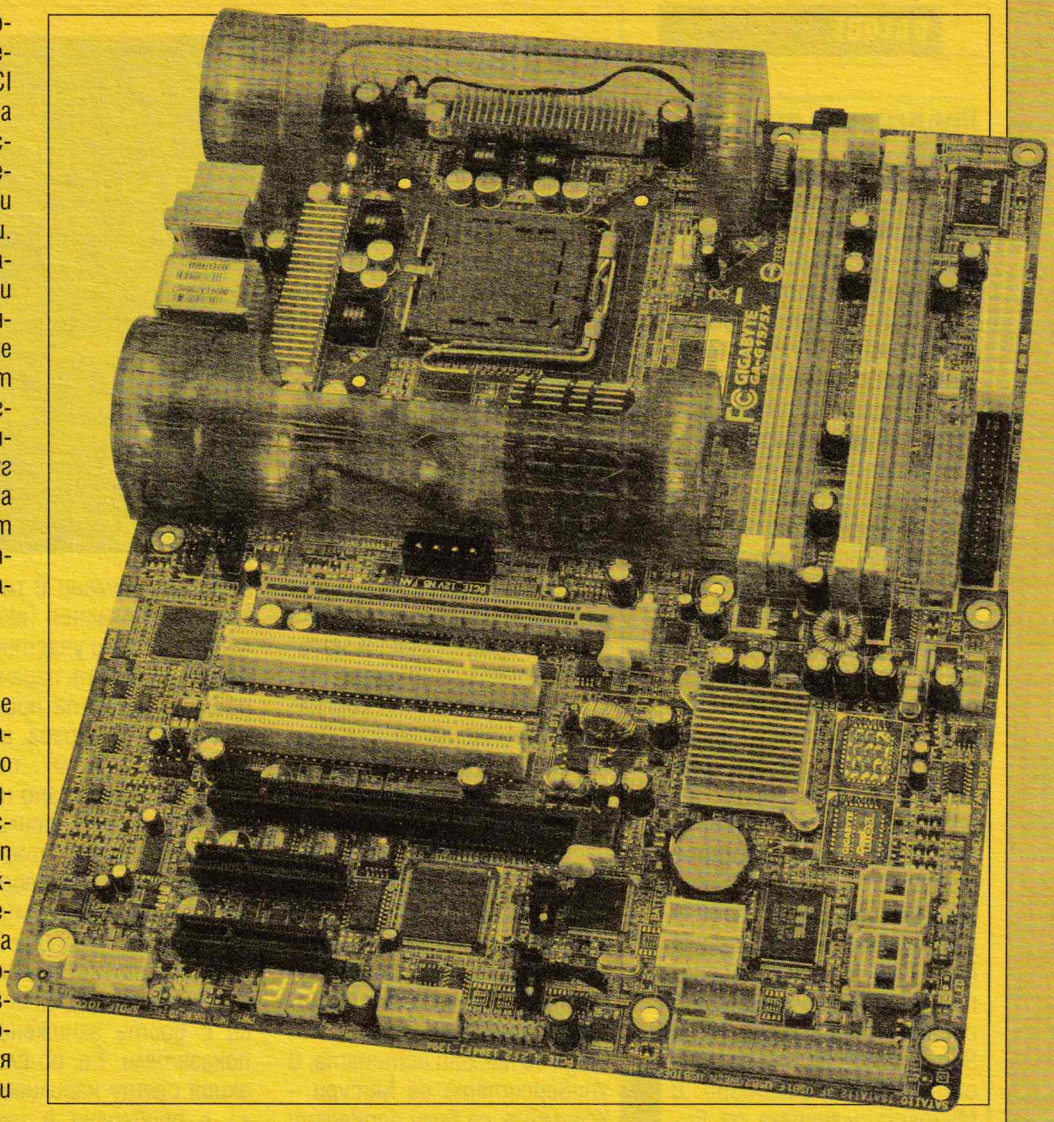
Новото начинание носи кодовото име Yahoo Go и бе представено в Лас Вегас, на изложението Consumer Electronics Show (CES). Конкуренцията междувременно също не спи. Отскоро пощенската услуга Gmail на Google също е достъпна през мобилен телефон. А Skype има версия, предназначена специално за използване върху смартфони с Windows операционна система.

Yahoo навлизат на пазара на мобилни услуги, обединявайки усилия с Nokia, Motorola и американската комуникационна компания Cingular. Апаратите на Nokia ще отварят Yahoo mail само с натискането на един бутон. А моделите Razr и Slivr на Motorola, предлагани в мрежата на Cingular, ще идват с предварително зареден пълен пакет услуги на Yahoo.

Другата част от плана за експанзия на Yahoo е насочена към телевизионните екрани. Подготвени са версии на услугите за ползване на телевизор, свързан към Windows Media Center PC.

Чипсети за работа с два видеоускорителя

Преди около година nVidia пуснаха първия nForce4 SLI чипсет, който предоставяше възможността PCI Express x16 порта му да се раздели на два с по 8 линии (физически слотовете си оставаха x16, за да могат да влизат видеоплатките). Оттогава SLI алтернативи се предлагат от множество компании. Производителите на дънни платки направиха модели с допълнителен PCIe x1, x2 и x4 порт и x16 физически слот (или „отрязан x4" – без задната му страна, така че и платки с по-дълъг съединител да могат да влязат). nVidia постави изкуствен ограничител в драйверите на видеоплатките си, който забранява работата с друг чипсет освен различните модификации на nF4SLI. За щастие вече и ATI предлагат видеоускорители с възможност за двуплаткова работа (макар и по-малко гъвкави).



ATI Xpress200 CrossFire

ATI също предлагат версия на своите Xpress200 чипсети (само тези, без вградено видео), която поддържа разделянето на PCIe x16 порта на два по 8 линии. Представянето на Xpress200 CF Edition естествено съвпадна с появата на Radeon X800/X850 CrossFire Master платките. Южният мост на ATI (SB450) е с няколко недостатъка – липса на SATA-II поддръжка (само SATA/150), липса на мрежов контролер въобще и незадоволителна USB производителност. Затова повечето производители използват ULi M1573 или по-новия ULi M1575 вместо ATI SB450/IXP450 (или версията с изменено разположение на изводите – SB460). Проблемите с южния мост не водят до по-добра репутация за ATI като създател на чипсети, особено при конкуренцията на nF4, чиято сила е именно при допълнителните функции. От друга страна, чипсетът на ATI е с много добра обща производителност и също така предоставя всички необходими настройки и се държи стабилно при overclock.

В скоро време се очаква и Xpress200 CF с два пълноценни PCIe x16 слота. При Xpress200 всички PCIe линии се намират в северния мост. Това се запазва и при новата му модификация, в която според предварителната информация ще има цели 44 линии (32 линии за двата x16 слота, 4 линии за връзка с южния мост и още 8 линии за PCIe x1/x2/x4/x8 портове или чипове на дъното).

Засега драйверите на GeForce не поддържат двуплаткова работа при Xpress-200CF и обратно драйверите на Radeon не поддържат двуплаткова работа при nForce4SLI (и в двата случая става въпрос за изкуствено въведено ограничение според философията „Не искам аз да съм добре, а Вуте да е зле").

Intel i975X

Това е наследникът на i955X (оскъпената версия на i945P – минимално увеличение на производителността). Новият чипсет i975X на практика не се различава от i955X. Подобренията му са две – възможността PCIe x16 порта да се разделя на два по 8 линии и поддръжката на 266MHz/1066QPB шина при работа с двуядрени процесори (досега 1066QPB се поддържаше само за едноядрените Pentium XE). Проблемите също са два – единствените двуядрени процесори с 1066QPB шина са Pentium XE модели с цена над 1000$; двуплатковата работа с този чипсет засега не се поддържа само в драйверите на ATI, но не и в тези на nVidia.

ULi

Като южен мост за ATI Xpress200 и като контролерен чип за разширителни PCIe платки ULi предлагат M1575. Наследникът на M1573 поддържа SATA-II/300 (4 порта), USB2.0 (8 порта), RAID нива 0, 1, 0+1, 5 (за SATA портовете), UATA/133 (2 канала), PCIe връзка със северния мост (4 линии – 2GB/s общо в двете посоки), HDAudio, 10/100Mbps Ethernet и т.н.

ULi, както и nVidia, успяват пълноценно да се възползват от възможностите на HyperTransport технологията и Athlon64 архитектурата. Те разработват схеми, при които не се следва сляпо дългогодишната практика на северен+южен мост.

M1695 е новият чипсет на ULi за A64 процесори. Той показва изключително добра производителност и същевременно е гъвкаво решение с много възможности. Играе ролята на северен мост и предоставя един PCIe x16 порт, който може да се разделя на два от по 8 линии (поддръжка в драйверите на ATI и nVidia засега липсва) и още 4 PCIe линии, обособени в до 2 порта. Връзката към южния мост е HyperTransport. Между M1695 и южния

мост ULi официално препоръчват поставянето на AMD-8132 PCI-X 2.0 контролер (ако има необходимост от такива слотове). За южен мост се препоръчва новия M1567.

Той също така би могъл да бъде и „едночипов чипсет", тъй като притежава AGP8x слот (подобно на сегашния M1689). M1567 поддържа още USB и SATA и т.н. Друга възможност е за южен мост (или отново „едночипов чипсет") да се използва M1697, предоставящ RAID5, SATA-II/300, HDAudio, допълнителни PCIe x1 линии и дори втори пълноценен PCIe x16 слот (който може да се разделя на два по 8 линии).

Възможните варианти за високопроизводителни слотове в една дънна платка са много: 4 бр. PCIe x8 (2 бр. PCIe x16) или 2 бр. PCIe x8 (1 бр. PCIe x16), AGP8x; към всеки от вариантите би могло да има PCI-X 2.0 слотове или не, а допълнително се предоставят PCI и PCIe x1 или x4.

Наскоро nVidia започнаха процедура по закупуването на ULi. Първоначално компанията беше подразделение на Acer – Acer Laboratories Inc. (ALi). Впоследствие бе отделена от компанията майка и UMC (вторият по-големина в Тайван производител на чипове по поръчка) закупиха известна част от нея.

Засега от новия собственик не са обявили конкретни планове за бъдещи продукти. Чипсетите на ULi не превъзхождат с нищо продуктите на nVidia – следователно целта на закупуването са някои от по-специфичните продукти, пазарният дял в най-ниския сегмент, активите и връзките на компанията с клиентите от Източна Азия или развойният екип.

Единствената информация, която дадоха от nVidia е, че няма да спират доставките за текущите клиенти на ULi, т.е. че най-популярните южни мостове за ATI Xpress ще продължат да се продават поне в близкото бъдеще. Естествено, ако ATI отново не оправят проблемите със собствения си южен мост, при следващото поколение чипсети няма да могат да разчитат, че ULi ще предложи заместител.

VIA

Най-накрая бе обявен дългообещаваният южен мост VT8251. Той е съвместим с всички настоящи северни мостове на VIA. Подобренията спрямо предишната версия VT8237/R са поддръжката на SATA-II/300 (4 порта), HDAudio и RAID5.

VIA също представиха чипсет, поддържащ двуплаткова работа чрез разделен на две PCIe x16 слот – K8T900 (някои от досегашните модели поддържаха x16+x4 режим). Това е и единствената разлика между него и предшественика му K8T890. K8T900 поддържа до 20 PCIe линии, разпределени в до 5 PCIe порта (напр. 1 бр. PCIe x16 и 4 бр. PCIe x1 или 2 бр. PCIe x8 със x16 слотове и 3 бр. PCIe x1). Поддръжка за K8T900 в драйверите на Geforce и Radeon липсва, но пък се очаква самите VIA да пуснат видеочипове (S3 Chrome20), поддържащи двуплаткова режим.

VIA обновиха и своя чипсет с вградено видео за Athlon64. Новият K8M890 е базиран на K8T890 (поддържа PCI Express – един PCIe x16 порт и два PCIe x1). Вграденият видеоускорител представлява олекотена версия на DeltaChrome (Pro IGP) и притежава два пикселни конвейера, възможност за двумониторна работа, HDTV-Out, MPEG декодер. Тактовата му честота е 250MHz и поддържа Pixel Shader 2.0, но за съжаление изглежда, че от пълната версия на DeltaChrome са премахнати Vertex Shader 2.0 модулите (т.е. хардуерната DX9b поддръжка е непълна).

Стоян Спахиев

ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ НА НЯКОИ ПЛАТФОРМИ

Елемент 0	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Athlon64**	**Pentium4/D/XE**
процесорна шина	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	външна, AGLT+ до 8.5GB/s
контролер на паметта	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	външен
връзка към следващия елемент	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	AGLT+ до 8.5GB/s
Елемент 1	**nF4 SLI X16 AMD**	**Geforce6150**	**K8M890**	**K8T900**	**Xpress200 CF**	**Xpress200 CF**	**SiS756**	**ULi M1695**	*	**ULi M1695**	**Intel i975X**
контролер на паметта	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Dual DDR-II/677
Видеоускорител **	няма	Geforce6 (DX9c)	DeltaChrome Pro (DX9b)	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма
Споделена памет в RAM		до 256MB	до 256MB								
Собствена видеопамет		няма	няма								
Допълнителни функции		TVOut, DVI, HDTV play VideoScaling	HDTV play								
PCI Express x16	1бр. [3]	1бр.	1бр.	1бр. / 2бр. x8	1бр. / 2бр. x8	1бр. / 2бр. x8	1бр.	1бр. / 2бр. x8 [3]	*	1бр. / 2бр. x8 [3]	1бр. / 2бр. x8
PCI Express x1	2бр.(2 порта)	2бр.	2бр.	4бр. / 3бр.	2бр. [2]	2бр. [2]	*	4бр. [5]	*	4бр. [5]	*
Елемент 2	**nF4X16MCP**	**nF4 430**	**VT8251**	**VT8251**	**IXP450**	**ULi M1575**	**SiS966**	**ULi M1567**	**ULi M1697**	**ULi M1697**	**ICH7R**
връзка към предишния елемент	3.2GB/s, HT	3.2GB/s, HT	1GB/s, VLink	1GB/s, VLink	1GB/s, PCIe x4	1GB/s, PCIe x4	1GB/s, MuTIOL	8GB/s, HT	8GB/s, HT	HT	2GB/s, DMI
PCI Express x16	1бр. [3]	*	*	*	*	*	*	*** [3]	1бр. / 2бр. x8	1бр. / 2бр. x8 [3]	*
PCI Express x1	4бр.(3 порта)	*	2бр.	2бр.	*	*	2бр.	*	4бр. [5]	4бр. [5]	6бр.
USB портове	10бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)
UltraATA	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4 устройства	1 канал (1x 100MB/s) = 2 устройства
SerialATA	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4 устройства (4x300MB/s)	4 устройства (4x300MB/s)	2 устройства (2x150 MB/s)	4 устройства (4x300MB/s)	4 устройства [6] (4x150 MB/s)	4 устройства [6] (4x150 MB/s)	4 устройства (4x300MB/s)	4 устройства (4x300MB/s)	4 устройства (4x300MB/s)
RAID	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5	SATA 0, 1, 0+1, 5	SATA 0, 1	SATA 0, 1, 0+1, 5	SATA 0, 1, 0+1	SATA 0, 1, 0+1	SATA 0, 1, 0+1, 5	SATA 0, 1, 0+1, 5	SATA 0, 1, 0+1, 5 matrix
Мрежови контролери	1000M bps	1000M bps	100Mbps	100Mbps	няма	100Mbps	1000M bps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps
Допълнителни функции	Firewall с ActiveArmor	Firewall с ActiveArmor	няма	няма		няма	няма	няма	няма	няма	няма
Звуков контролер	до 7+1	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz	до 7+1,HDA 32bit/192kHz

* реализиран е в друг елемент на платформата

** DX9c - Shader 3.0 (Pixel и Vertex), DX9b - Shader 2.0 (Pixel и Vertex). K8M890 поддържа хардуерно само Pixel Shader.

*** за графичен интерфейс се използва по-старият AGP 8x (3.0)

[1] собствената памет и споделената памет могат да се използват едновременно (напр. 32MB собствена + 32MB споделена = 64MB общо)

[2] всъщност поддържа 6 бр. PCIe x1 линии, но четири от тях се използват за връзка с южния мост.

[3] nF4X16: за цялата система общо 2 бр. „пълни" PCIe x16 слота - един към северния и един към южния мост. M1695+M1567 се конфигурира за 1 AGP8x + 1 PCIe x16 или за 1 AGP8x + 2 PCIe x8. M1695+M1697 се конфигурира за 2 бр. „пълни" PCIe x16 или за 4 бр. PCIe x8 или за 1 PCIe x16 + 2 PCIe x8

[4] При Athlon64 процесорната шина е вградена. Скоростта ѝ се увеличава заедно със скоростта на процесора. При Athlon64 2800+ (1.8GHz) е 14.4GB/s; при Athlon64FX-55 (2.6GHz) е 20.8GB/s.

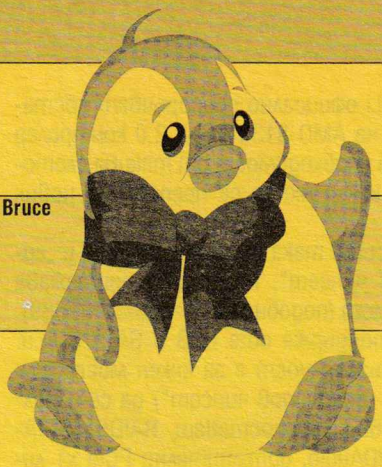
[5] M1695 се конфигурира се или за 2 порта с по 1 PCIe линия или за 1 порт с 4 PCIe линии. M1697 се конфигурира се или за 3 порта с по 1 PCIe линия или за 1 порт с 4 PCIe линии

[6] поддържа SATA-II функциите, освен скоростта от 300MB/s.

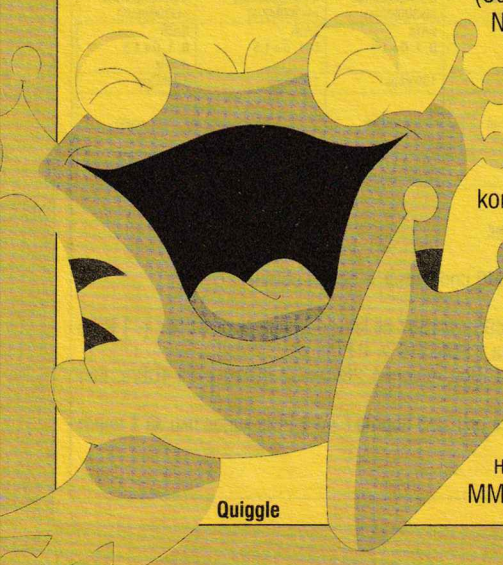
NeoPets

Колко е лесно да имаш виртуален домашен любимец

Ixi

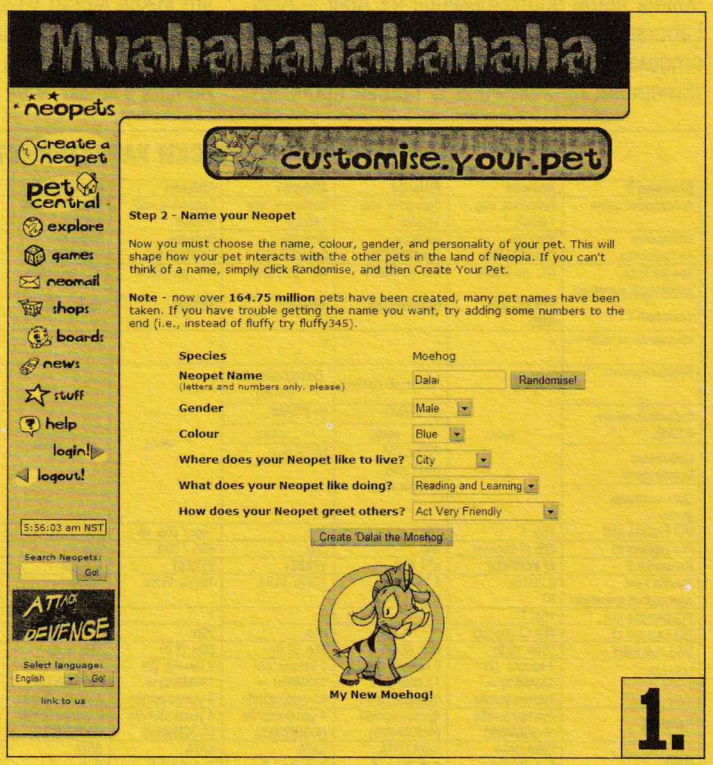

Bruce

Забравете Покемон. Той беше вчера. Освен това работеше с батерии и умираше лесно поради капризния си характер. Днес на мода са онлайн виртуалните любимци. Един сайт – www.neopets.com, създава една от поредните интернет революции, които неусетно навлизат в живота ни и ние ги приемаме с отворени обятия. Neopets дава на децата от урбанизирания цивилизован свят това, за което те най-много мечтаят – домашен любимец и приятел, при това с бутон „Изключи". Край на излизането по нощите, за да разходиш песа между блоковете, край на опиканите пантофи от котката, край на споровете с родители и роднини дали е практично да затваряш дого аржентино в 60 квадрата на петия етаж. Играеш, когато си искаш, колкото си искаш, грижиш се за него, помагаш му, гледаш го как расте. В допълнение Neopets е и блестящ пример за новите методи на рекламата и маркетинга – още по-йезуитска, още по-примамлива, още по-адаптивна към неподозираните ви нужди.


Quiggle

Фермата

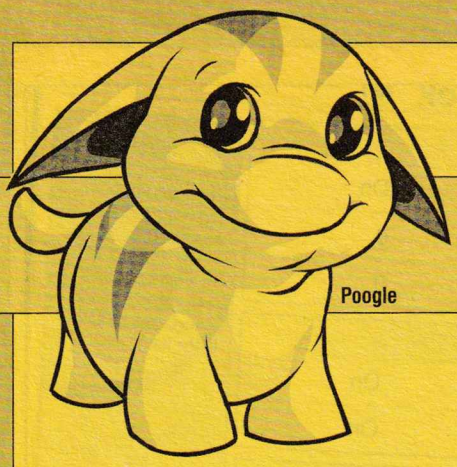
Neopets се заражда още през 1999 година, като веднага след появата си успява да достигне трафик от 600 хиляди уникални посетители на ден. Липсата на финансов ресурс обаче пречи на концепцията да се развива. Днес сайтът е част от медийната империя на концерна Viacom (MTV, CBS, Paramount Pictures са най-известните им публични начинания), който го придобива за 160 милиона долара от предишния му собственик. Идеята е проста – посетителят се регистрира и създава свой любимец. Той може да бъде избран по форма, пол, цвят и вид. Животинките са нарисувани в многообразни стилове – от пиленца с клюнче през магаренца с червена кожа до манга създания. След като създадете виртуалния си любимец, ще трябва да се грижите за него, да го храните, да му осигурявате забавления, да харчите neopoints – валутата на виртуалния свят Neopia, както и да припечелвате neopoints в различни куестове и загадки. Икономическото си здраве можете да сверявате по индекса Neodaq (версия на истинския Nasdaq), както и да следите инфлацията – към момента на създаване на този текст тя се движеше около два процента. По своята концепция Neopets не предлага нищо революционно на пръв поглед – играта The Sims ви предоставя практически сравними възможности за намеса в съдбата на виртуалния ви любимец. MMORPG-мата пък ви дават приключения във виртуална вселена, битки и сблъсъци. Neopets.com успява, защото задоволява желанията и копнежите на младежката аудитория за хуманност и да бъдат „отговорни". Регистрираният играч може да храни любимеца си, да го обучава в различни науки, да го разхожда или просто да си играе с него. Официалната статистика показва, че четирима от петима играчи са на възраст под 18 години. Двама от петима са дори на възраст под 13 години. Доказано е, че аудиторията на World of WarCraft например е съставена основно и преди всичко от хора на възраст над 25 години – геймъри от първа генерация, които са открили така дълго чаканото ново предизвикателство. Наред с това Neopets е напълно безплатна, обновява се постоянно и добавя нови приключения и игри редовно. The Sims струва пари, изиграва се бързо (съотнесено към абсолютната стойност „време") и трябва да чакаш за „добавките" с нови предизвикателства. А те също струват пари. Neopets.com е най-малкото добра алтернатива за повече разнообразие – идея, възприета от 25 милиона души по цял свят.

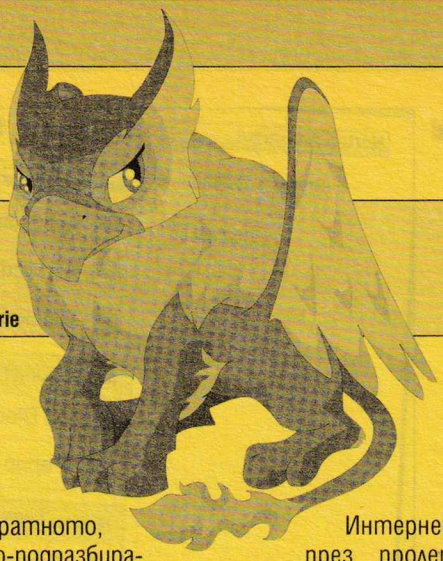


1.

Интернет революция

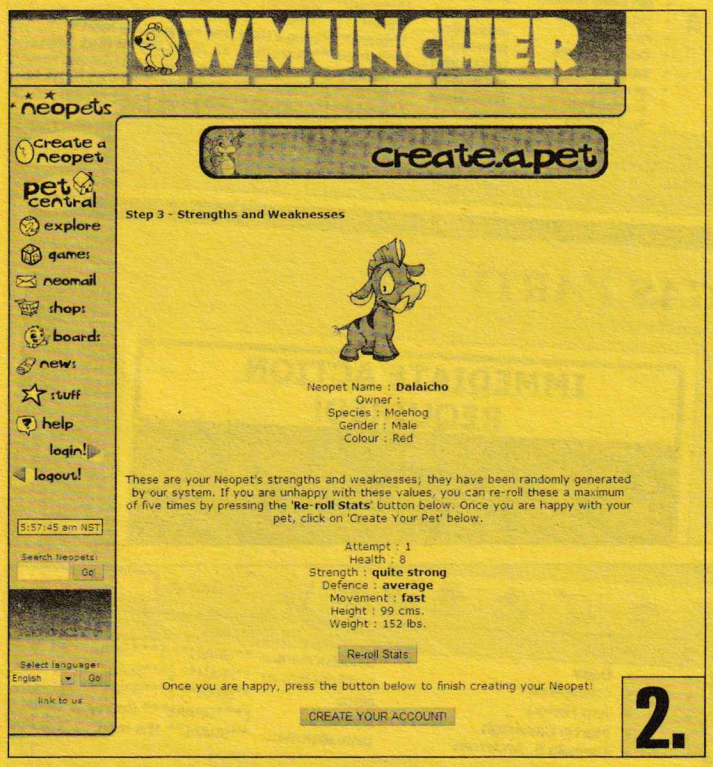
Neopets.com генерира средно 2,2 милиарда уникални посещения на месец. Това го нарежда на пето място в класацията за най-посещавани детски сайтове по тази абсолютна стойност. Погледнато върху статистиките на Интернет по принцип, Neopets.com е вторият сайт с най-дълъг престой на потребителите в него дневно – шест часа и петнайсет минути срещу шестте часа и по-

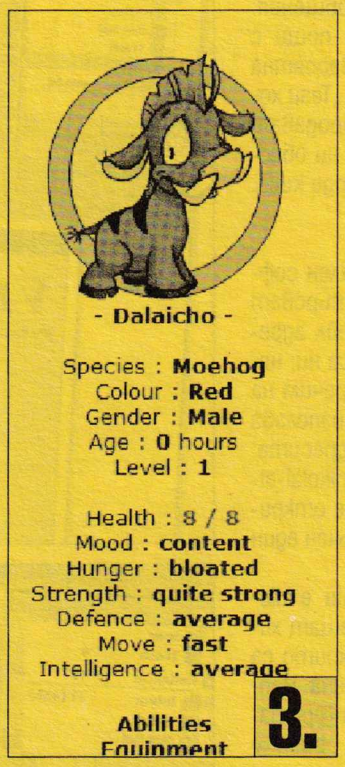

Poogle


Eyrie

Cybunny

ловина на портала EA Online. Същевременно Neopets.com се възползва в максимална степен от правилото „Ние ви даваме безплатен обяд, вие ще се съгласите да отговорите на няколко наши въпроса". Така например нещо обичайно са анкети от типа „Кога за последен път ходихте в Wal-Mart?" или пък куестове, в които трябва да събирате McNuggets или да закусвате в McDonald`s. Сметката е проста – при положение, че регистрираните намират средно по шест часа дневно, за да прекарат в Neopia, няма нищо по-обикновено от това да им предоставим малко реклама и нови продукти. В добавка децата са по-малко чуствителни на тема "манипулация", т.е. поддават й се безрезервно и с открито сърце. В нашия съвременен свят, където консумацията определя мисленето ни, а не обратното, няма нищо по-подразбиращо се от това децата да бъдат «научени» какво е Coca-Cola, защо трябва да пазаруват в Walmart и колко е хубаво да пият кафето си в Starbucks. Актуално проучване на Forrester Research за територията на САЩ показва, че 90% от тинейджърите притежават някаква форма на гейминг устройство (конзола, компютър, Gameboy, PSP). Тези "потребители" не могат да бъдат информирани или облъчени по класическия начин – те гледат по-малко телевизия, прекарват повече време във виртуални вселени и впоследствие дърпат татко или мама за ревера на палтото, за да получат нови маратонки Nike.





Реклама или просто игра

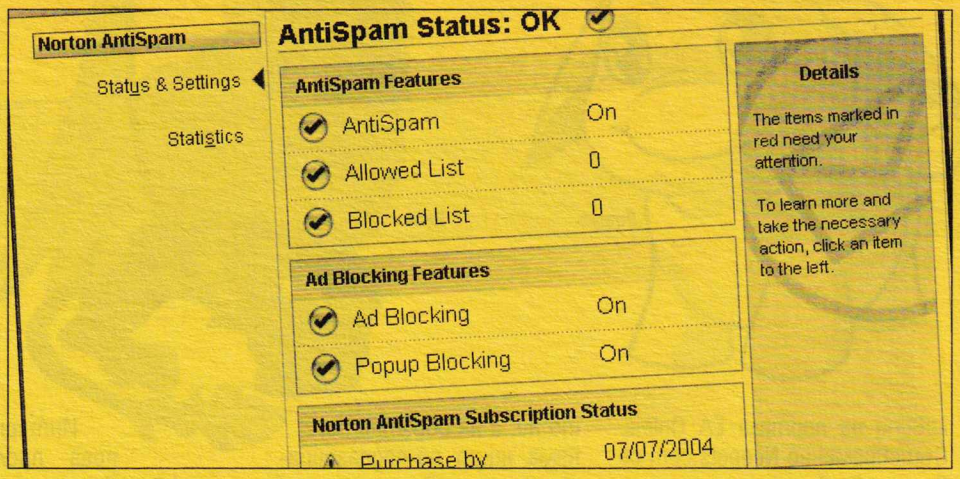
Виртуалният свят на Neopets скоро ще излезе от Интернет, като през пролетта се очакват версии на забавлението за Sony PSP. Популярността на Neopets естествено поражда и множество критики. Първата и може би най-основателна идва от противниците на безконтролното рекламно облъчване. Интерактивните игри и бонуси със сигурност са гениално простият механизъм, по който даден продукт да достигне до аудиторията си. Като краен ефект обаче децата са принудени да прекарват повече часове пред монитора и да свикват с консуматорско мислене. В случая ролята на родителите е особено важна – така или иначе е безумно да оставиш 10-годишен малчуган пред монитора да прави каквото си иска. "Каквото си иска" е и причината, поради която Neopets.com контролира и цензурира използването на над 1000 вариации на английската четирибуквена дума, чиято първа буква е F. От съображения за сигурност, функцията за чат между отделните потребители е забранена за използване от потребители под 13 години. Възможностите да играеш на хазарт (например рулетка, като по този начин печелиш Neopoints) също е ограничена за непълнолетните юзъри след оплаквания от страна на родителите. Нападения от зложелатели също са факт. Един от популярните предмети в играта, с който човек може да променя цвета на животното си и който струва количество Neopoints, внезапно се е появил в свръхголеми количества. При положение, че вече споменахме за индекса Neodaq, можете да си представите хаоса, който е предизвикал във виртуалната икономика този малък "анекдот".

Когато бях на 12, много исках да имам куче. Не получих куче, защото съображенията на родителите ми бяха по-силни – няма къде да го сложим вкъщи, няма кой да го гледа, ще трябва да се почиства след него. Ако тогава имах Neopets, сигурно щях да преживея по-леко някои от последвалите тогава месеци, в които изчетох всичко за четириногите и измислих хиляди аргументи, с които да убедя семейството ми колко хубаво би било да имаме куче. Днес регистрирах моя Dalaicho, който е червено магаре. Приличаме си по упоритостта и по жизнерадостността с него. Тепърва предстои да се опознаем повече. Ако ме издразни, просто ще го изключа. И няма да му дам да пие Coca-Cola…

Александър Бойчев

Не искам да си удължавам оная работа, бе хора!
И фалшив Rolex не искам!
Пиратски Windows за $35 също не ми трябва!

В края на 2005 година спамър от Флорида беше осъден да плати 11 милиарда долара глоба. Той дължи сумата на Интернет доставчик, чиито ресурси е използвал, за да затрупа клиентите му с 280 милиона нежелани писма. Съвременният спам не се различава силно от класическото пускане на непотребни рекламни листовки в пощенските кутии. За разлика от него обаче в компютърния му вариант се таят гигантски рискове за сигурността на компютъра ви.



Да преборим спама

Защо ни спамят?

Спам се нарича злоупотребата със съвременните електронни комуникации за изпращане на рекламни съобщения. Всички сме получавали странни пощи с призиви да си купим някаква невероятна глупост и сме се чудили какви са „Тези хора", които имат наглостта да продават пиратски Windows за $35 или да ни обясняват, че онази работа ни е твърде къса.

Как „Те" намират адреса ми?

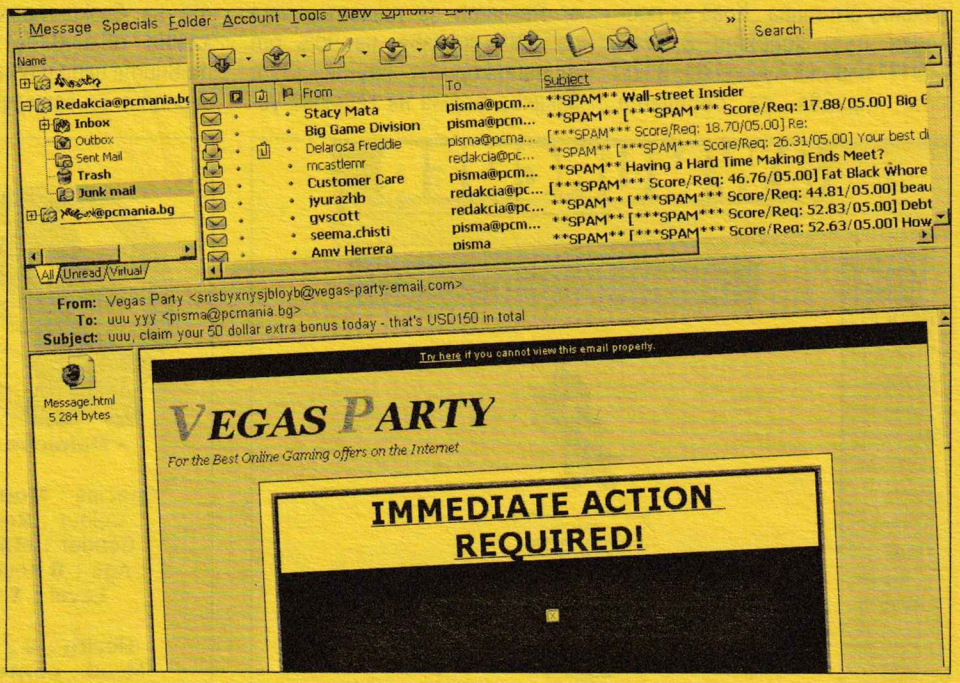
Спамърите използват специален софтуер, наречен crawler, за да претърсват уебсайтове и форуми за нови мейл адреси. Ако не могат да научат адреса ни, няма как да ни спамват. За да попречим на автоматизираната жътва, се използва нестандартно изписване на адресите: например nikolai@abv.bg става nikolai-at-abv-tochka-bg. Така програмите не откриват нищо, а на хората е достатъчен един поглед да разчетат мейла ни.

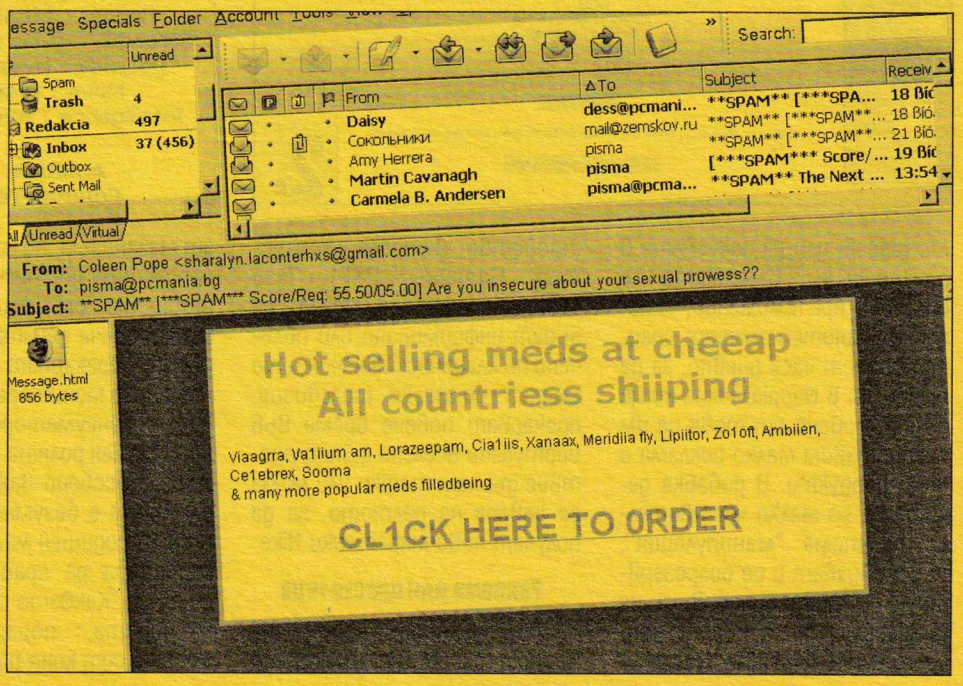
Другият разпространен начин е dictionary attack. При който се изпращат хиляди спамове на всички адреси, които са често употребявани думи или имена. Например sales@pcmania.bg, manager@pcmania.bg, webmaster@pcmania.bg, boss@pcmania.bg и прочие. Да се защитим от такива ентусиасти, е съвсем просто – внимаваме адресът ни да е дума, която не се среща в речника.

Много хора са принудени да дадат е-майла си, когато се регистрират на сайтове, без да има гаранция, че след това няма да ги спамват, или че адресът им няма да бъде продаден на спамъри. В такъв случай е най-лесно да се използва

e-mail за еднократна употреба

регистриран в уебпоща като mail.bg или abv.bg. Регистрацията там отнема само няколко минути, така че няма да ни е мъчно, ако използваме адреса веднъж, а





след това го изоставим.

Въпреки че могат да спамват всеки, лошите спамъри гледат да оптимизират работата си и да тормозят жертвите, които по-често четат съобщенията им. Как разбират това? Начините са няколко, на първо място чрез web bugs – малки картинки, зареждащи се от сървъра на лошите. Те са вградени в спама и са уникални за всеки мейл, така че ако го отворите, те докладват, че е получен успешно. Нерядко съобщенията съдържат JavaScript или специален HTML код, който отваря уебстраница с реклами или се опитва да инсталира spyware. Затова е важно спамът да бъде изтриван преди да го отворим.

Не отговаряйте на спам – никога!

Дори за да им кажем, че не се интересуваме от стоките им. Просто „Те" също не се интересуват от отговора ни, освен за да разберат, че сме получили съобщението им и че могат да ни спамват още по-усърдно. Същият е случаят с линковете "unsubscribe" – никога не кликайте на тях, защото ще получите още повече реклами. През 2003 г. една от антиспам групите проведе експеримент, в който се установи, че ако отговорите по какъвто и да е начин на спама, резултатът е един – повече спам.

На кого да се оплачем от „Тях"?

Практически всички Интернет провайдъри в цивилизования свят забраняват на клиентите си да спамват и спират нета на всеки, който го прави. За съжаление, проследяването им не е лесно. „Те" знаят какво ги очаква и изпращат съобщенията си от държави като Китай, Малайзия и Нигерия, където ако си плащаш правилата не се спазват особено стриктно.

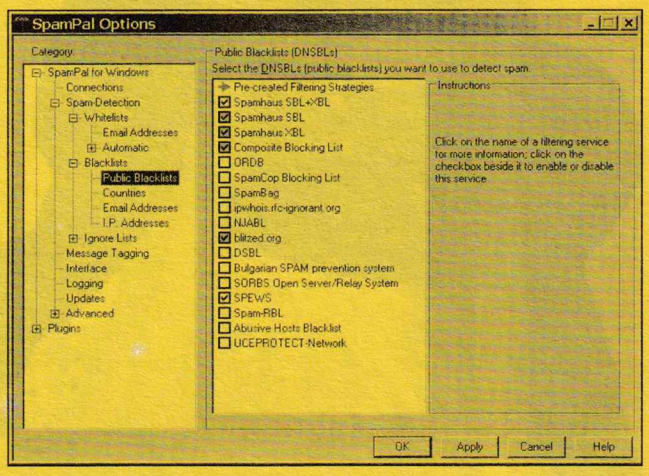
Има сайтове със софтуер за анализ на спамовете, с който може да се установи адресът на изпращача и да се изпрати оплакване на неговия Интернет провайдър. Такива са www.abuse.net и www.spamcop.net. Използването им е гаранция, че спамърът ще влезе в черните списъци, за които ще прочетете по-долу.

Как да се спасим?

Има няколко начина да не получаваме спам в пощенската кутия. Най-ефективна е превенцията – да не позволяваме на спамърите въобще да разберат, че имаме поща. За съжаление, това е почти невъзможно. Веднъж попаднали в ръцете „им", е невъзможно да ги накараме да забравят адреса ни. Затова се измислят начини за филтриране – автоматично откриване и елиминиране на нежеланите съобщения. Това става чрез програми, които използват различни методи, за да откриват и изтриват спама. Те могат да работят на компютъра ни или да бъдат инсталирани на мейл-сървъра на Интернет провайдъра. Обикновено работят и като антивирус, който проверява пощата за вредни програми.

„Те" влизат в черния списък

с Интернет адреси. Най-добрият в момента метод за спам защита се нарича DNSBL и работи като сравнява мрежовите адреси на изпращащите спам с черен списък, постоянно обновяван от системните администратори. Има няколко сайта, в които се съдържат списъци от адреси по различни критерии – спамъри, провайдъри от Казахстан, които обичат да работят със спамърите, или цели държави като Китай и Нигерия. DNSBL е безплатен и се използва от много филтриращи софтуери, описани по-долу, а и е приятно лесен за настройка. Известни спам списъци са www.spews.org и www.spamhaus.org.



Филтриране по съдържание

Съвсем просто е да се направи списък със забранени думи, и всяка поща, съдържаща „viagra" или „разсъблечени", да бъде изтривана. Неудобството на този метод е, че изисква да му отделяш много време, а и не е особено точен. Известен е случая с г-н Tomas Cuntfield, чиито мейлове редовно се губят заради първите четири букви на фамилията му. За да пробият тази защита, спамърите много често изписват продуктите с правописни грешки, например "viagra" става на „viaaaaagra", „V14gra" или "v.i.a.g.r.a". Или пък направо слагат целия текст в графичен файл, който прикачат към съобщението.

Антиспам софтуер

SpamPal
www.spampal.org

Безплатна, лесна за използване, не изисква никаква поддръжка. Работи с POP3 и IMAP пощи. Съдържа голям списък с DNSBL-черни списъци, които могат да се настройват в зависимост от нуждите. Може да се блокират цели държави като Китай, Корея, Нигерия, Турция и Сингапур. Автоматично създава списък с приятелите, чийто мейлове винаги да пристигат. Има допълнителни модули за филтриране по думи, алгоритъм на Байес и regular expressions. Няма антивирус.

MailFrontier Desktop
www.mailfrontier.com

Работи едновременно с DNSBL и адаптивни филтри, ръчно написани от персонала на фирмата. Блокира опити за phishing. Работи със системи за въпрос/отговор. За съжаление е съвместима само с Outlook Express и струва $30 годишно.

Norton AntiSpam
www.symantec.com

Работи като част от пакета Norton Internet Security, включващ файлъруол и антивирус. Интегрира се добре с Outlook Express и е единствената програма, защитаваща Yahoo и Hotmail пощи. Поддържа черни списъци. За съжаление страда от недостатъците на Norton Internet Security – ужасно бавна и струва пари.

Росен Вучев

the rivalry™
онлайн списание за гейминг
www.rivalrybg.com

Какво е новото забавление на манга феновете...

Ma[i]d cafe for mad otaku*

Maid кукла, предлагана в един от магазините в Акихабара

Наскоро разбрах, че японците са намерили начин да направят част от своето ежедневие добре познатите невръстни лолитки с големи очи от комиксите. Което ме наведе на мисълта, че изобретателността на хората и фантазията им се насочва към създаване на начини виртуалните образи да се пренасят по простата логика на copy-paste в реалния свят. Нужно е и известно уточнение, че става дума за обособена специфична прослойка, наричана отаку (otaku), на която обикновените хора не гледат с добро око. Това, което ги отличава от мейнстрима, е, че живеят в измисления свят на любимите герои от аниметата и RPG игрите и то със степен на зависимост, граничеща с наченки на тиха лудост. Според достоверно звучащи извадки стереотипният отаку е дебел, очилат небръснат тип, с вързана на тила коса. Социалната му активност се свежда до разглеждане, издирване и събиране на комикси. Когато не прави нито една от изброените дейности, си играе с кукла – прототип на виртуалната любима.

Напоследък отаку развива образа си със занимание, станало причина за възникването и на ново течение в тази субкултура – maid cafe. Може да се приеме, че е

продължение на cosplay

(вербален микс от думите "costume" и "play") или своеобразен маскарад, по предварително зададена тема от конзолна игра или комикс. Твърде вероятно е да се срещне и като maid bar или cosplay cafe, но при всички случаи става въпрос за място, където отаку може похапне и пийне. Но не това е важното в случая. Преди всичко това е място, което му осигурява възможността да види реален образ на виртуална героиня, чиято формална роля е да го обслужва в качеството си на сервитьорка. Отличителната ѝ черта е облеклото, което я доближава до конкретен образ от популярен комикс, като достоверността при това пресъздаване не е никак маловажна. Обикновено момичето само е изработило костюма си като израз на подчертано лично отношение към ролята, която е избрало да играе. Освен това и то е отаку и това е начинът да покаже, че е член на все по-разрастващото се общество на комикс-любителите. Така средата, която се създава на подобен род места, е дружелюбна за манга пристрастените и те се чувстват в свои води. Не е случаен и поздравът, с който се приветства посетителят

"Добре дошъл у дома, господарю"

Освен да побъбри на своя език, той може да поиграе на някое от настолните забавления, които се предлагат. Покрай популярните традиционни игри обикновено има и такава, създадена по собствен сценарий, която отличава даденото кафене в морето от останалите.

За последната година статистиката сочи истински бум на подобен род места, било то барове, кафенета, салони за масаж, почистване на домове и прочие услуги – вълшебната думичка maid ги прави машина за бързи пари. Повечето кафенета успяват да се задържат на повърхността не повече от няколко месеца. Освен поради голямата конкуренция това се обяснява и с факта, че типичното поведение на комикс-героинята е плахо и невинно, в синхрон с възрастта ѝ. Каквито са всъщност реалните момичета в първоначалния период, преди да са усвоили добре ро-

лите в импровизираната пиеса. Колкото и да са наивни заниманията, които се предлагат в maid кафенетата, цената им е доста висока. В едно от нашумелите места – Little PSX петнадесет минути игра на Super Real Taisen Game, по подобие на популярното аниме Super Real Taisen Robot, струва 500 йени. Или пък снимка с любимия прототип. Завишената цена играе ролята на естествен подбор – само тези, които могат да си го позволят; тези, които са готови да платят за страстта си, идват тук. Собственикът Мигитака Харумото без свян признава, че осъзнава стойността, която се заплаща от посетителя, но подобен род забавление се предлага само от неговото кафене и то не само за територията на Акихабара, но и за цяла Япония. Зоната по default се приема за мъжка и поради това посетителите на maid cafe са мъже.

Споменаването на

Electric Town

с което определение е известен този район от Токио, само по себе си хвърля и допълнителна светлина върху разказаното до тук. Акиба, както местните го наричат, е известен на Изток като Мката на geek, nerd, otaku и всякакви подобни на тях откачалки, които могат да намерят всичко, което е обект на тяхната страст. Хардуер, софтуер, различни електронни джаджи, комикси, конзолни и компютърни игри, нови или втора ръка, със съмнително качество или с вдъхващ доверие произход. Има редки екземпляри на комикси за по 30 долара, както и скъпи удоволствия за колекционери – какъвто е например напълно запазения компютър NEC от далечната 1985 година в един от антикварните магазини, с цена от 2500 долара. Потокът на пари и хора, обобщен с цифри, е 19 милиарда долара приходи за японската икономика за последната година.

Социолозите сравняват феномена Акихабара с концентрирането на аутсайдерски групи в други мегаполиси с размера на Токио. Пример е обособяването на China Town в Ню Йорк по етнически признак или Castro district в Сан Франциско, където е доминантно обществото на гейовете. Те обясняват разширяващата се възрастова група и броя на хората, определяща себе си като отаку, с някои от характерните белези на японската народопсихология. Мъжете от 18 до 40 години по принцип имат проблеми в общуването и са склонни към изолиране. Това са така наречените hikikomori – личности с аутсайдерско поведение, живеещи под един покрив с родителите и напускащи рядко дома. В случая с отаку те се отеглят в рисуваните светове на манга и аниме, бягайки от реални конфликти, които не са преодолели. От своя страна,

широката общественост ги обвинява

за проточилата се рецесия, за това че все по-голям брой подрастващи избират пътя на отаку, отказвайки се от личностно развитие и задоволявайки се с почасова работа с една-единствена цел – да имат достатъчно свободно време за своето хоби. И докато психолозите търсят начина, по които да върнат асоциалните групи обратно в обществото, отаку се забавлява, ненаситил се още на прелестите на maid cafe явлението. Да видим коя ще бъде следващата му стъпка към пренос на виртуална среда в реалния свят...

desi|re

* англ. – "Лудо кафе за луди отаку". Игра на думи; Maid означава "девица, прислужница".

Екипът на Little BSD

PC CHEATS

Dynasty Warriors 4

За да получите оръжия от ниво 10:
Трябва да сте избрали ниво на трудност Hard и героите ви вече да притежават оръжия от ниво 9.
Da Qiao: Играйте нивото Battle Of Xu Chang на страната на Wu. Победете Deng Ai, Hu Zhi и Dian Wei.
Dian Wei: Играйте нивото Battle Of Wan Castle. Победете Hu Che Er. Обединете сили с Cao Cao. След разговора на Cao Cao с Dian Wei изчерпете около половината HP на Zhang Xiu и той ще се оттегли. След като вратата на замъка се затвори, разчистете картата от врагове на Cao Cao. След като Cao Cao стигне до задънена улица, ще се появят две съобщения. След като Xu Chu разбие стената, Dian Wei може да получи оръжията си от ниво 10.
Dong Zhou - Стартирайте нивото Lu Bu's Revolt. Избийте всички на екрана, на който е Lu Bu. При правилно изпълнение Dong Zhou ще направи коментар.
Guan Yu: Избийте всички Wu генерали на нивото Fan Castle. Преди това се уверете, че всички ваши войници са сменили позициите си.
Huang Gai: Разрушете всички вражески входни точки на нивото Battle Of Chi Bi преди да бъде открит огън. Сега победете Cao Ren, Cao Hong и Cao Pi.
Lu Bu: Стартирайте нивото Lu Bu Rebellion. Избийте абсолютно всичко шаващо, така че единственият оцелял да бъде Dong Zhuo. Уверете се, че сте унищожили всички основни и второстепенни опоненти собственоръчно. Lu Bu получава оръжия от ниво 10 (ако оръжието не се е появило, разгледайте картата по-внимателно, може да сте пропуснали някоя засада).
Lu Xun: На нивото Battle of Yi Ling пазете живота на Zhu Ran, докато успешно задейства огнена атака. Влезте в каменния лабиринт, преминете успешно.
Ma Chao: На нивото Chen Du Suppression отидете в лявата част на картата, за да задействате появата на вражески подкрепления. Убийте генералите Pang De и Ma Dai, които водят подкрепленията. Забележка: Това е възможно само при режим Musou, защото само тогава генералите са тези.
Meng Huo: Играйте нивото Battle Of Cheng Du като Meng Huo на страната на Nanman силите. Убийте всички играеми герои. Забележка: Погрижете се собственоръчно да се справите с опонента, за да вземете неговото оръжие от ниво 10, King Of Beast.
Pang Tong: Играйте нивото Battle Of Luo Castle на страната на Shu. Когато се появи Zhang Ren, откажете предизвикателството му за дуел. Разрушете моста и убийте Zhang Ren.
Sima Yi: На нивото Battle Of Wu Zhang Plains победете Wei Yan, Jaing Wei и Ma Chao. Ще се появи съобщение, че вече имате достъп до Dark Feather.
Sun Jian: Играйте нивото Search For The Imperial Seal със Sun Jian. Трябва да победите Li Jue, Zhang Liao, Diao Chan и Lu Bu. Довършете нивото с оръжието от ниво 9 на Sun Jian, за да получите неговото оръжие от ниво 10.
Xiahou Dun: На нивото Battle of Xia Pi след като Xiahou Dun е простреляи със стрела, победете Diao Chan.
Xiahou Yuan: На нивото Battle of Mount Ding Jun убийте участващия в замяната на заложници Chen Shi незабавно. След това веднага преминете към Huang Zhong и го победете.
Yuan Shao: Стартирайте нивото Battle Of Guan Du като Yuan Shao. Пазете стенобойната докато стената на замъка рухне. Сега ще получите Sword Of Kings.
Zhang He: На нивото Battle Of Jie Ting обградете Ma Su и го победете. Сега победете всички вражески генерали и второстепенни опоненти.

За да получите достъп до скритите предмети:
Слоново седло: Стартирайте нивото Nanman Campaign от името на силите Nanman. Качете се върху слон и яздете към главната база на опонента ви. Ще получите съобщение за специалния предмет в главното си укрепление.
Седло от червен заек: Стартирайте нивото Battle Of Xia Pi като заемете страната на силите на Lu Bu и не убивайте нито един от вражеските офицери. Оставете Guan Yu да открие Червения заек след това го убийте.
Седло на ездач-сянка: Играйте нивото Battle At Tong Gate като заемете страната на силите на Shu. Първо победете четиримата генерали в долния десен ъгъл, след това и подофицера на Xu Huang. Сега е ред на Xu Huang. Следват двамата полковници на Cao Cao. Сега изчакайте срещата между Han Sui и Cao Cao. Нападнете хората на Cao Cao и не спирайте атаката, докато моралът му падне на една звезда. След кратка пауза специалният предмет ще се появи близо до десния долен капитан на вражеска порта.
Въздушен свитък: Играйте нивото Battle of Xu Chang като заемете страната на силите на Shu. Когато обсадата започне, предпазвайте Yue Ying. Също трябва да убиете Xu Zhu преди задния ви фланг да бъде унищожен. Ако съумеете да направите това, ще се появи съобщение, свързано със специалния предмет. Предметът ще се намира в горната част на картата, леко изместен от центъра.

CONSOLE CHEATS

Shadow the Hedgehog (PS2)

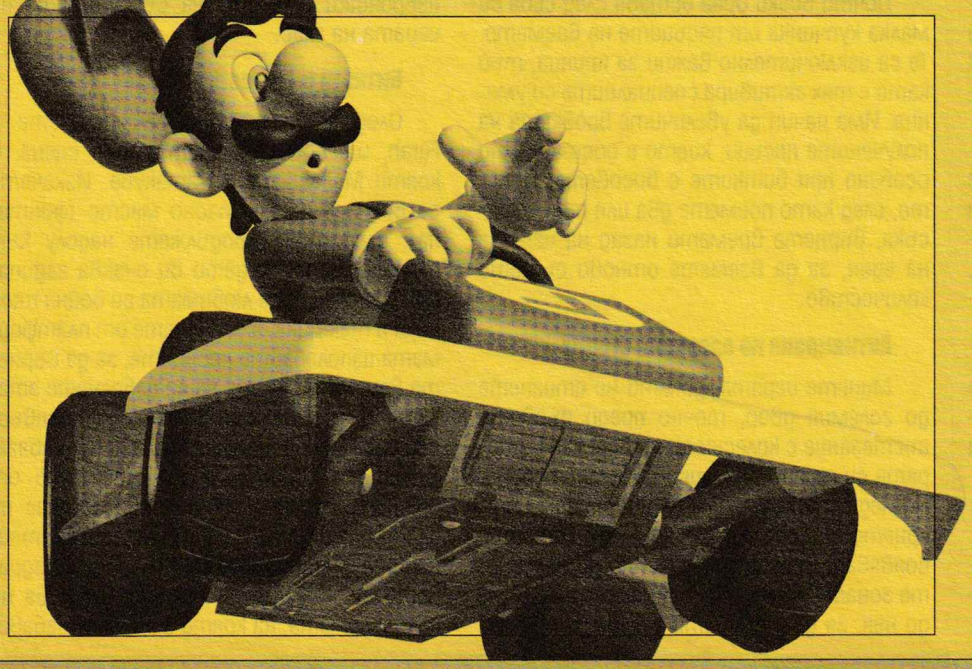
За да отключите оръжието Egg Vaccum: Изиграйте успешно стандартната история (неутрална игра).
За да отключите Heal Cannon: Изиграйте успешно историята като герой.
За да отключите Omochao Gun: Изиграйте успешно историята като полугерой.
За да отключите Shadow Rifle: Изиграйте успешно историята в режим Last Story.
За да отключите Satellite Laser: Изиграйте успешно историята като лошко.
За да отключите Samurai Sword : Изиграйте успешно историята като истински злодей.
За да получите достъп до режим Expert: Получете всички A ранкове (71 фази).
Poseur Co-Op: По време на игра, когато играете от страната на Героите, можете да включите втори играч, който да контролира персонаж, но той няма да може да използва каквито и да е оръжия или коли.
Изберете си ценностна система: Склонността на Shadow да кривва, привлечен към светлината или мрака в своите решения, се предопределя от способността му да наранява или лекува враговете си. За да залитнете, в която и да е посока обаче, задължително трябва преди това да притежавате Heal Gun. Когато нападате войници (например при Westobolis и Death Ruins), просто трябва да ги излекувате точно преди да издъхнат и ще спечелите колосално количество evil точки, ако просто ги атакувате. За да спечелите положителни точки, трябва да излекувате войниците, без да ги атакувате. За всяко лечение, което извърши, Shadow получава по една hero точка независимо дали обектът, който е избрал е ранен или не.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES (PS2)

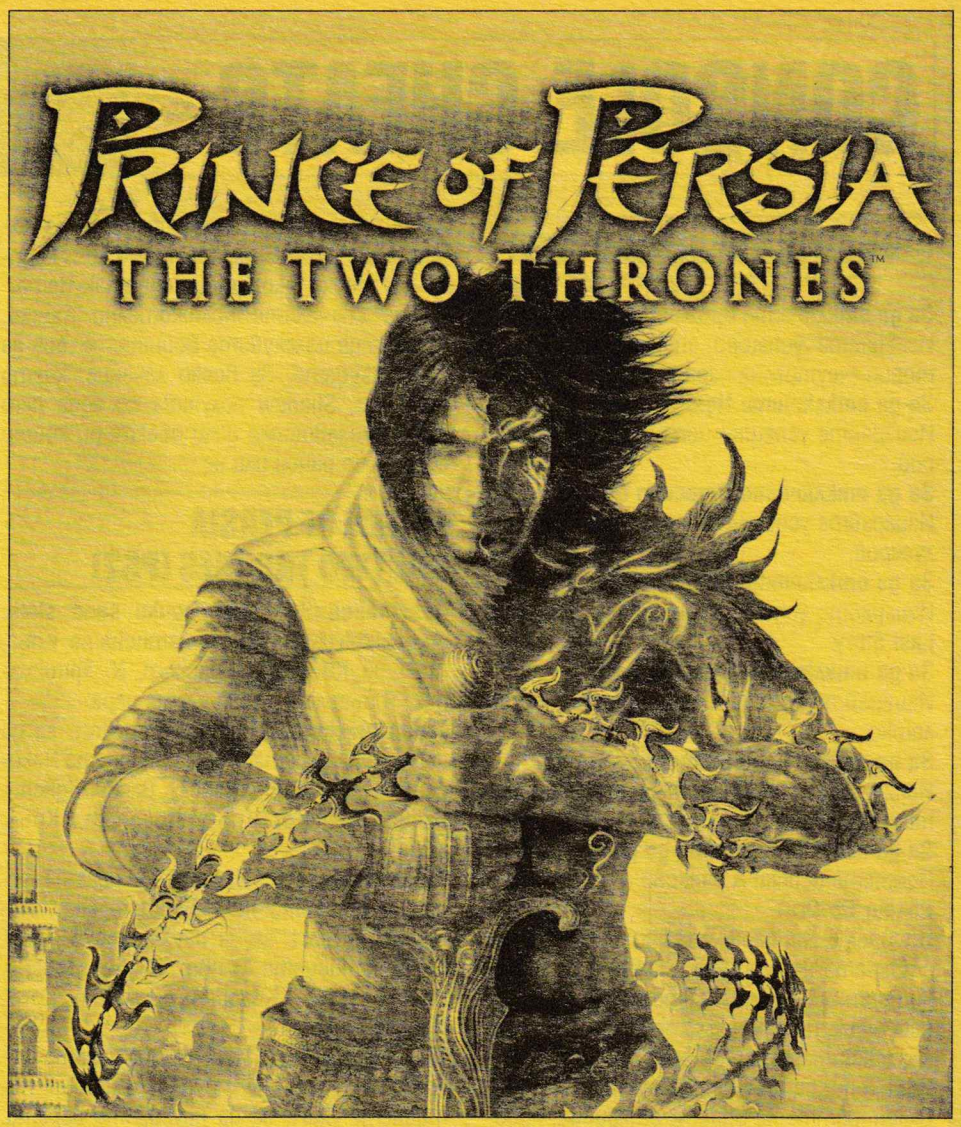
Възстановяване на всички sand slots: Задръжте L3 и бързо натиснете Кръг, Кръг, X, Квадрат, Квадрат, X, Триъгълник, Триъгълник по време на игра.
Тайно оръжие 1: Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, Вляво, Вдясно, Вляво, Вдясно, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат.
Тайно оръжие 2: Изиграйте играта успешно при ниво на трудност easy. Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Вляво, Вляво, Вдясно, Вдясно, Кръг , Квадрат, Квадрат, Кръг, Нагоре, Надолу.
Тайно оръжие 3: Изиграйте играта успешно при ниво на трудност normal. Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Вдясно, Вляво, Вдясно, Вляво, Надолу, Надолу, Нагоре, Нагоре, Кръг, Квадрат, Кръг, Кръг, Квадрат, Квадрат.
Тайно оръжие 4: Изиграйте играта успешно при ниво на трудност hard. Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Нагоре, Нагоре, Надолу, Надолу, Вляво, Вдясно, Вляво, Вдясно, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат.
Тайно оръжие 5: Натиснете Start, за да паузирате играта. Сега натиснете Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, Вляво, Вдясно, Вляво, Вдясно, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат.
Voice credits: Играйте играта докато не стигнете до голям двор точно преди първата колесница по време на втората ви трансформация в Dark Prince. Погледнете в ъгъла на двора и ще откриете дупка в тавана, от която се появяват враговете ви докато не напуснете мястото. Отворете изход близо до дупката. Качете се на стълба, който е най-близо до дупката в тавана и ще чуете монотонен женски глас, който ще обяви кой кого озвучава в играта.

Mario Kart DS

Можете да отключите:
Leaf Cup Постигнете злато при Shell Cup и Banana Cup.
Lightning Cup Постигнете злато при Leaf Cup.
Star Cup Постигнете злато при Mushroom Cup и Flower Cup.
Special Cup Постигнете злато при Star Cup.
Повече Kart избори Постигнете злато при всички курсове при 100cc, 150cc или 150cc (огледално) Nitro Grand Prix.
150cc Mirror: Постигнете злато при 150cc Ретро клас (всички курсове).
Daisy & Dry Bones: Постигнете злато при всички курсове 50cc Nitro Grand Prix.
Waluigi: Постигнете злато при всички курсове 100cc Nitro Grand Prix.
ROB64: Постигнете злато при всички курсове 150cc (огледално) Nitro Grand Prix.
Последна мисия: Постигнете злато при всички курсове за всички мисии (1-6).
Blue Shell блок: Състезателите, които са на първа позиция, могат да изстрелят бомба назад точно преди blue shell да отбележи удар.
За преимущество на стартовата линия: Задръжте A точно след като двойката започне да изчезва и ще имате преднина.
За да получите достъп до имена със звезди: За да включите звезди в името си при wi-fi битка, трябва да се състезавате във всички grand prix състезания (включително огледалните писти) и да постигнете поне една звезда отбелязваща първокласност. Броят на спечелените звезди по време на вашата grand prix кариера ще се отрази на wi-fi статуса ви.



Ubi го направиха отново: след като в Sands of Time възкресиха една от гейм легендите – Принца на Персия, след като сложиха тъмен ореол над образа му в Warrior Within, сега комбинират и светлата и тъмната му страна в най-добрата част от серията – The Two Thrones. Вече знаете, че обемът на списанието е основният фактор, който спира написването на едно пълно геймупътване с всичките му пинизи, завои и подскоци, които трябва да направите. Но, поне в това отношение играта е доволно линейна и не би трябвало да имате проблем с нейното минаване. Но не и с пълното й превъртане. The Two Thrones е пълна с тайни и великденски яйца, а и някои от битките с босовете могат да бъдат неразгадаеми на пръв поглед (изисква се доста взаимодействие с околната среда и ако едно парченце от пъзела липсва, няма да можете да продължите напред). Именно на това, а и на някои от новите неща в играта, ще се спра в следващите редове.



Новите врагове

В играта 80% от времето, в което няма да тичате по стени и да се опитвате да спасите драгоценния си задник от шипове и други злобни капани, ще се занимавате с битки. Враговете, с които ще се сблъскате, са в основна линия познати от предишните две игри, но има и няколко нови. На пръв поглед трудни за убиване (дори за секунда да се разсеете всеки един от тях може да ви смачка за отрицателно време), те всъщност не са чак толкова страшни.

Prince of Persia: The Two Thrones

Archer, Guard

Това са може би най-лесните ви опоненти. Най-приятно е, когато се сражавате на стълби или балкони – просто ги засилвате в най-близката урва и край на проблема.

Foreman

Можете да ги срещнете само около зоните на Sand Plate. По принцип се пазят от 3-4 гарда и носят черно-червена броня. Концентрирайте се първо върху тях, игнорирайки пазачите.

Sand Wrait, Demon Dog, Female Guard

Тук е моментът да използвате много подскоци и отбягващи движения. Не се задържайте на едно място или на земята повече от няколко секунди.

Invisible Guard, Green Godlin

На пръв поглед стряскащи – ако използвате същата стратегия, както при гардовете, няма да имате проблем.

Допълнителни пясъци

Почти всеки враг оставя след себе си малка купчинка от пясъците на времето. Те са изключително важни за принца, тъй като с тях активира специалните си умения. Има начин да увеличите бройката на получените пясъци, което е доста важно особено при битките с босовете. Просто, след като поемете два или повече пясъка, върнете времето назад на цената на един, за да вземете отново същото количество.

Активиране на озвучени Credits

Минете играта, докато не стигнете до големия двор, точно преди първото състезание с колесници, по време на втората си трансформация в тъмния принц. Погледнете към ъгъла на двора, за да откриете отвора на дупката, от която се появяват враговете, докато не напуснете зоната. Скочете и увиснете на панела до нея, за да отворите изхода. Изкачете се по жезъла, стоящ най-близо до дупката, за да чуете монотонен женски глас, изброяващ имената на създателите на играта на глас.

Битката с Mahasti

След като отново се срещнете с Farah, ще последва кратка към сцена, в която Mahasti ще ви атакува. Изкачете се веднага на безопасно място (фонтана), след това продължете надолу към платформата, където ви очаква гадината. Използвайте любимата си бойна техника и тактика, ако паднете от платформата използвайте пясъците, за да върнете веремето назад, за да избегнете атаката. След известно време ще се превърнете в Тъмния принц, а Mahasti ще избяга. Докато я гоните, винаги тичайте от дясната страна, избийте враговете на платформата, за да презаредите контейнерите с пясъци и да възстановите здравето си. Когато се хванете за ръба на платформата, на която е Mahasti, забаве-

те времето и отскочете. Кълцайте я докато свърши забавянето и тя отново отскочи на първата платформа. Повтаряйте докато изчерпате здравето ѝ. Когато това се случи, оръжията ви ще се сключат, ако надделеете, ще я убиете, ако загубите Mahasti, отново ще отскочи и ще трябва да повторите пак горните упражнения.

Битката с каналното чудовище

Този опонент е като Thrall (големия механичен великан) от Prince Of Persia: Warrior Within. Започнете с кълцане на краката му, след като приклекне се изкачете по гърба му. Веднъж озовали се там, ще можете да го контролирате. Поведете го към вратите, за да ги разбие. Продължете към края на канала, докато се умори и завършите нивото.

Битката с гиганта на арената

Това е един от малко по-сложните сблъсъци. Тичайте около него в кръг, избягвайки ръцете му, докато не откриете бял сандък със стъпки на него. Там трябва да има ръчка. Затичайте се към нея и увиснете, след това се затичайте към следващата и минете по стената. Над гиганта има платформа, която ще генерира speed kill процедура, която трябва да изпълните сравнително бързо, за да не изпуснете момента.

След като повторите успешно операцията, ще ослепите гиганта. Той ще разруши част от арената, което прави намирането на платформата, която използвате, за да го атакувате, доста потрудно. Затова продължете да обикаляте около него в кръг, докато я намерите. Отново следва speed kill – ако го изпълните успешно, започнете да кълцате краката му, докато се активира финалният довършващ speed kill. Ако отново го направите навреме, битката ще приключи.

Алтернативен метод

Заобиколете го няколко пъти, докато откриете кафеви дървени стълби. Изкачете се по тях, докато стигнете до място, където можете да се затичате и да забиете ножа си. Има още една такава зона в дясно, до която трябва да стигнете. След това се затичайте по стената, докато гигантът не в полезрението ви. Чака ви поредното място, където можете да забиете ножа си. Отново ще трябва да се изкачите след това, докато не стигнете до платформата в ляво. От нея ще можете да скочите върху гиганта и да го промушите. Отново, след като повторите няколко пъти тази процедура, ще го ослепите, и отново, за да го довършите, трябва да го накълцате по краката.

Битката с Близнаците

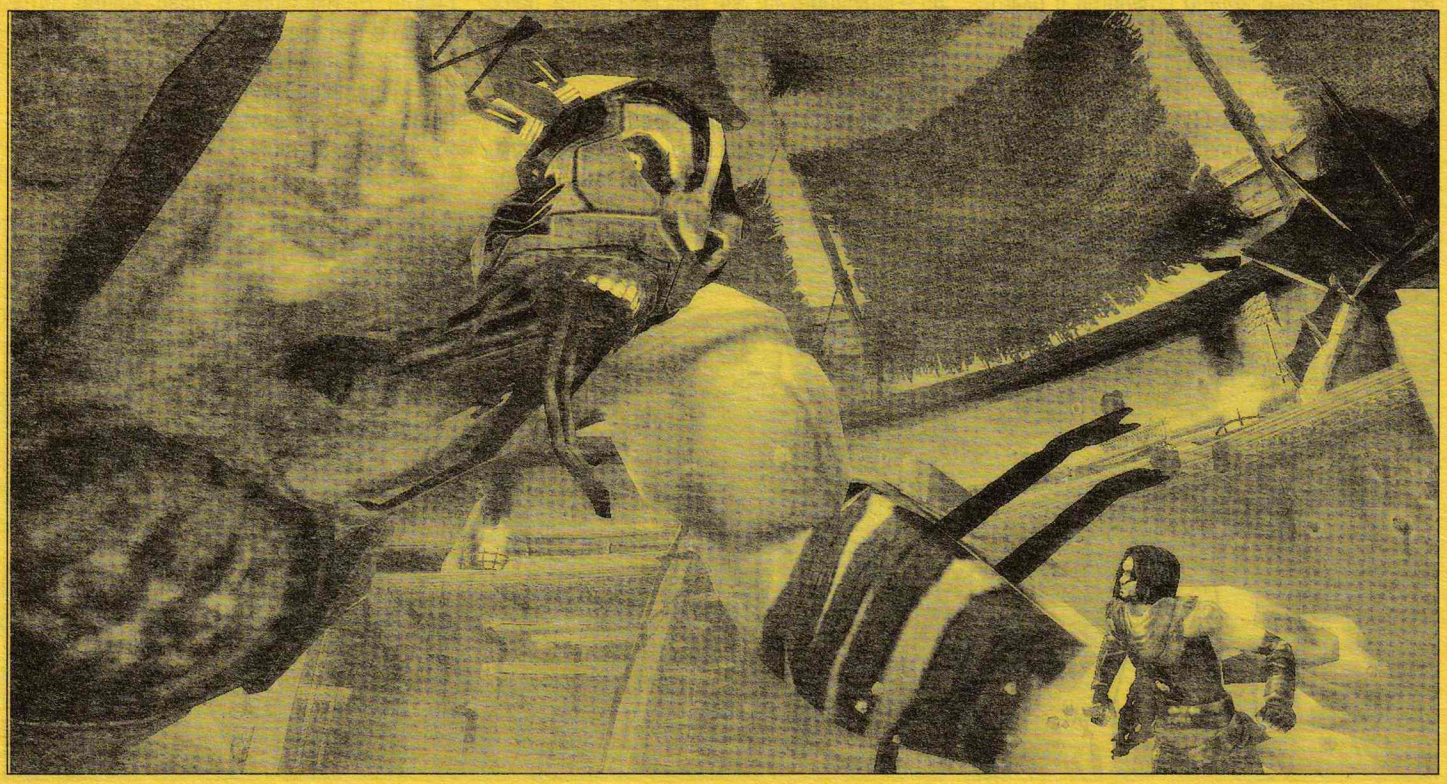
Веднага след стаята, в която трябва да преместите статуята на баща си по коридора, ще се сблъскате с второто си състезание с колесници. В края на гонката ще се срещнете с пясъчния воин, който се показва за първи път в кът сцена малко по-рано. Ще се появи и брат му, заедно с меча си, за да ви обкръжат в кръг от пламъци. Затичайте се към този с меча и замахнете с ножа си. Той ще блокира, и след известно време брат му ще замахне с брадвата си към вас и земята. Претърколете се на една страна, за да я избегнете, и брадвата му ще се заклещи. Минете зад него, докато брат му се опитва да ви нареже с меча.

Ако успете да нацелите момента и позицията, ще се активира speed kill, в който ще можете да ударите и двамата, за половината от жизнените им точки. Повторете процедурата. Когато братът с брадвата скочи към принца, отново се претърколете, за да го избегнете. Насочете вниманието си само към този с меча. Ако провалите поредния speed kill, ще бъдете блъснат на земята и ще изгубите доста от здравето си. Ако това се случи, не се опитвайте да атакувате, изправяйки се, а просто се претърколете на безопасно място.

Битката с Везира

Това е най-трудният от всички сблъсъци в играта. След като пристъпите в кръглата стая, подът ще започне да се издига, докато не се приравни с бойната зала. Очаква ви кратка кътсцена, след която започва самият бой. Незабавно след края на сцената се претърколете настрани, за да избегнете задаващата се атака. Продължете да се търкаляте, докато везирът не се засили към вас. Отново претълкуване, за да се измъкнете невредим и да можете да го атакувате с двойно пробождане с меча на баща си. Той ще блокира ножа и всички удари след втория. След като го ударите два пъти, се претърколете назад, или настрани, за да повторите упражнението.

Ако пропуснете, не го атакувайте докато той не удари първи. Три пъти везирът ще полита, за да хвърля статуи по вас. Просто тичайте наляво или дясно докато не видите статуята, после веднага се претърколете в същата посока, за да я избегнете. След известно време



везирът ще кацне до някоя от стените, потрошавайки я.

Парчетата зидария ще кръжат във въздуха над центъра на стаята. Везирът би трябвало да е на другата страна на нивото. Проправете си път до него, и притичайте по стената до колоните зад него. В края на бягането по стената, задействайте speed kill, за да отрежете едно от крилата му. Ако направите грешка при speed kill-а, бягането по стената или везирът се отмести преди да сте задействали завършващия си удар, просто трябва да опитате отново. Не позволявайте да бъдете хванати на ръба. Ако се докоснете до парапета, ще се нараните. След няколко speed kill-а, и след като отрежете и двете му крила, той отново ще излети и ще хване някой от отломъците над вас. Не спирайте да се движите, тъй като постоянно ще бъдете засипвани от пясъчни атаки. Опитайте се да се изкачите нагоре, докато не стигнете до лъча. Активирайте финалния speed kill и го довършете. Цялата битка изисква доста висока концентрация и координация на времето и движенията ви.

Босът е от типа "Удари и се дръпни", затова не забравяйте, че няма смисъл да се навъртате около него след втория си удар. Speed kill-овете за орязване на крилцата му се активират само във въздуха, след като полетите от колоната. А за финалната част е най-добре да запазите, колкото се може повече от пясъците, за да избягвате атаките на Везира и да можете да върнете времето назад, ако случайно ви уцелят и полетите надолу.

След като го сразите и двамата ще паднете. След кътсцената тъмният принц ще се появи и ще ви заведе в света на сънищата, в който стените и платформите са черни и жълти, всичко трепти и се движи. Започнете да го преследвате, удряйки го, всеки път, когато ви се удаде възможност. Тук сте в безопасност и дори да пропаднете, ще се върнете на платформата, от която сте се подхлъзнали. Стигнете до края, където ще видите Farah, казваща ви да се събудите и да влезете в светлината. Тъмният принц ще стои до вас. Не се опитвайте да го атакувате. Влезте в светлината, за да приключите играта.

Бонуси към здравето

Освен че, след като съберете всички ъпгрейди, ще сте с достатъчно напомпано здраве, което доста ще улесни играта ви, има и един малък трик. Само след като получите всички ъпгрейди, ще можете да активирате алтернативния завършек на играта. При него вместо с Везира ще се борите с Тъмния принц.

Малко след като се трансформирате за първи път в Тъмния принц, ще откриете коридор с две разклонения. Едното минава през коридор с капани, а второто е скрито зад врата, покрита с покривка. Минете през нея и следвайте лъчите докато не стигнете до фонтан. Пийте от него и ще се озовете в коридора с капани. Минете през тях, за да стигнете до светлината и ще излезете до фонтана с бонус за здравето.

В кръглата, пълна с вода стая, има пъзел. След като го разрешите, притичайте през стената, за да стигнете до жезлите. Скочете по тях. По средата на стаята ще видите дупка в стената, зле прикрита от синьо знаме. Скочете през нея, за да стигнете до фонтан с ъпгрейд за здравето ви. Минете през коридора, за да се озовете в началото на стартовата стая.

Веднага след като се справите с каналното чудовище, ще намерите фонтан, на който можете да запишете настоящата си игра. Върнете се, докато не откриете няколко глинени съда и големи делви – разбийте ги. Зад тях има дупка, през която можете да се претърколите. Това ще ви отведе до третия фонтан с ъпгрейд за жизнените ви точки.

След битката с третия бос и трансформацията в тъмния принц ще излезете в голяма стая с асансьор в дъното й. Проправете си път до края на стаята, докато не се озовете на платформа с две seductress на нея. След като ги превърнете в пясък, се изкачете по парапета, след това отскочете до дупката за кинжала си. На най-горната отскочете от стената, докато не активирате плочката. Забавете времето и се засилете към вратата вляво, преди да се е затворила. В края на коридора, който ви очаква, ще намерите четвъртия фонтан, даващ бонус към издръжливостта ви.

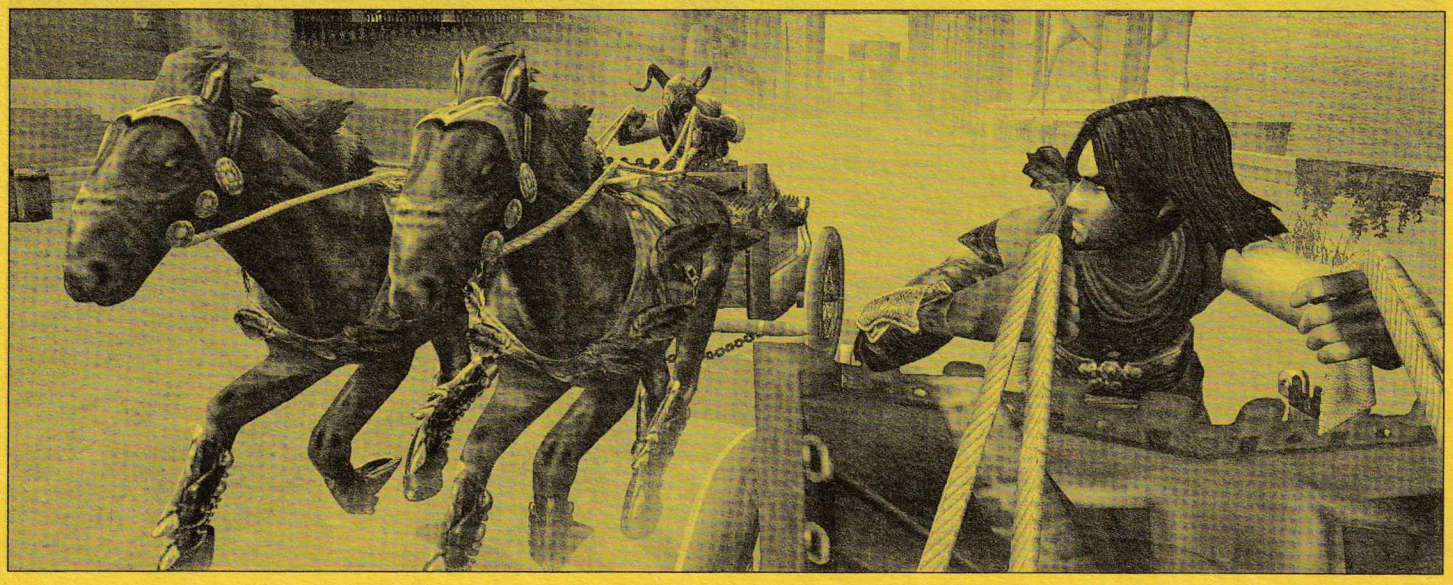
След кътсцената, в която Farah посича един sand guard за вас, се изкачете по покривите и убийте пясъчните стрелци по пътя си. След известно време ще ви се съобщи, че сте загубили правилния покрив. Слезте долу, докато не намерите стая с един от тези механизми, в които забивате кинжала си. Той ще отвори две врати. Не влизайте в тази, която се намира по-близо до вас в дясно. Насочете се към тази, намираща се зад вас по рампата. Минете по коридора, докато не стигнете до последният фонтан с ъпгрейд за жизнените ви точки.

Георги Панайотов

НАГРАДИТЕ

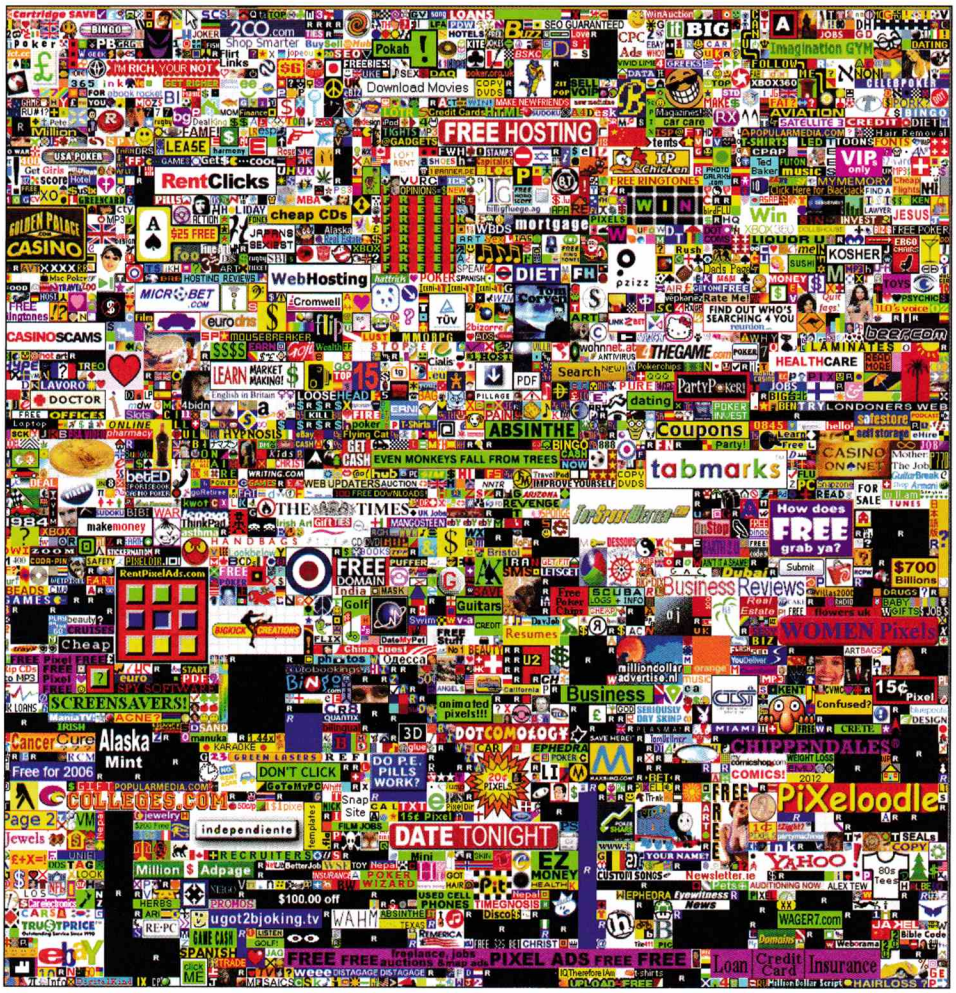
Част от наградите в играта се отключват единствено, след като покриете определени условия. Ето и пълния им списък:

Видео галерия: Превъртете играта
Деактивирайте 1 пясъчна врата: Четвърти резервоар за пясък
Деактивирайте 2 пясъчни врати: 100 пясъчни кредите
Деактивирайте 3 пясъчни врати: Специално умение Eye of the Storm
Деактивирайте 4 пясъчни врати: Пети резервоар за пясък
Деактивирайте 5 пясъчни врати: 150 пясъчни кредите
Деактивирайте 6 пясъчни врати: Специална атака Winds of Sand
Деактивирайте 7 пясъчни врати: Шести резервоар за пясък
Деактивирайте 8 пясъчни врати: 200 пясъчни кредита
Деактивирайте всичките 9 пясъчни врати: Специална атака Sand Storm



Милиони долари, бейби

Как могат да се печелят пари честно от налудничави идеи



Представете си, че се нуждаете от пари за някаква истинска цел. Представете си, че искате да получите най-доброто образование, което е възможно и при това да не затъвате в дългове. Представете си, че искате да започнете собствен бизнес, без след това да треперите над мисълта дали ще оцелеете след плащането на първите няколко сметки за ток, офис и телефон. Представете си сериозни неща – не става въпрос за коли, жени и телефони.

Алекс Тю е умно момче. Макар и само на 21 години, той знае какво НЕ иска. Не иска да затъва в дългове, не иска да тъне в посредственост, не иска да бъде като всички останали. Иска да постигне нещо значимо и съществено. Като начало – да плати таксите за колежа, които във Великобритания са си сериозна инвестиция (както и навсякъде по света, където получаваш истинско знание, впрочем). Резултатът от размислите му по темата е The Million Dollar Homepage.

Както подсказва и името, зад тази страница се крие целта за получаване на един милион долара. Това трябва да се случи, като се продаде всеки пиксел от нея на цена от един долар до тоталното ѝ покриване с рекламни банери. Тю регистрира домейна и започва да продава пикселите си през август и вече реализира мечтата си – в началото на януари той успя да премине магическата граница и на адрес www.milliondollarhomepage.com се появи табелчица "Sold Out" (англ. – разпродадено).

Продаваните банери на сайта са с минимален размер от 10x10 пиксела. Причината за това е практична – при по-малки размери практически е трудно да се визуализира каквото и да е било. Купувачът получава срещу парите си

рекламно място за срок от пет години

или поне плановете на Алекс Тю са да поддържа сайта си най-малко до лятото на 2010 година. Избраната валута е долар, тъй като според Тю това е универсалната интернет парична единица.

Макар и да изглежда налудничава, идеята е успешна и Алекс вече е богат човек. Начинанието му притежава един основен отличителен белег – то е достоверно. Както зад всяко велико нещо, и тук можем да забележим коректност и сигурност. Клиентът получава точно това, за което си е платил, а в допълнение има мотивация да го направи, тъй като инвестира парите си в достоверна кауза, а не в нещо безсмислено. Въпросната идея обаче едва ли ще може да бъде повторена отново – опитите за копиране и създаване на подобни сайтове са увенчани с тотален неуспех. Рекламодателите нямат реална мотивация да пазаруват банери на някакви сайтове, които обещават неща, които „приличат" на Million Dollar Homepage. Оригиналът е само един, в крайна сметка, а и при него се е завъртяла медийната машина, която гарантира огромна публичност.

Публичността обаче не винаги носи само положителни емоции. Винаги ще се намерят и хора, които ще злоупотребят или ще развалят хубавата емоция. Няколко дни, след като преминава границата от един милион долара, Тю получава анонимен мейл. С него

той е заплашен

че ако не изпрати пет хиляди долара на определена банкова сметка, сайтът му ще бъде атакуван и ще бъде блокиран за достъп. Тю не отговаря на това писмо, като в следващите дни получава още заплахи, а исканата сума нараства до 50 хиляди долара. В средата на януари уеб страницата е подложена на масирана DOS-атака (Denial of Service Attack – техника, при която даден сървър е заринат със стотици и дори хиляди заявки за достъп, поради което той просто блокира) и е недостъпна за няколко дни. В момента тече разследване, в което усилията си обединяват Скотланд Ярд и ФБР. Засега е ясно, че заплахите идват от Русия, което донякъде поражда съмнения дали зложелателите ще бъдат заловени.

В секцията с най-често задавани въпроси Алекс Тю обяснява, че ще инвестира спечелените пари в образованието си и в преследването на смели бизнес идеи. Освен това ще си купи и чорапи – както приляга на всеки млад ерген, Алекс също губи постоянно чифтовете някъде. Изчислете колко чифта чорапи ще може да си купи той с един милион долара. Хиляди, десетки хиляди чифтове – дали не планира да стартира бизнес с дистрибуция на чорапи?

Александър Бойчев

Best Gadgets

LOGITECH MX610

Новият MX610 на Logitech е наследник на моделите MX510 и MX1000. По същество това е една лазерна безжична мишка. Лазерна, защото оптическият сензор от долната страна на корпуса използва синята светлина, за да "опипва" повърхността и да отреагира с няколкостотин обратни реакции в секунда за точното местоположение на курсора върху екрана. USB-предавателят за безжичния сигнал разпръсква радио вълните си в диапазона от 2,4 гигахерца, което на практика означава по-голяма прецизност и по-широк обхват за работата на „гризача".

Същевременно MX610 страда от болестта на всеки 2,4-гигахерцов уред, а именно интерференция. Да не забравяме, че на тази честота работят безжичните мрежи, както и микровълновите печки. Не се опитвайте да работите с нея в кухнята, един вид...

Мишката разполага със седем бутона, които могат да бъдат програмирани. Фабричната настройка предвижда с единия от тях да стартирате Outlook за проверка на пощата си (не е съвместим с Thunderbird обаче), с другия да пуснете чат клиента MSN. С трети клавиш можете да заглушите напълно звука, а с помощта на два други бутона можете да регулирате силата на звука.

Най-големият недостатък на MX610 е, че работи с обикновени батерии, които не се презареждат. Фърмуеърт обаче е дотолкова интелигентен, че изключва устройството автоматично, когато PC-то не работи. В заключение може да се обобщи, че MX610 е удобна и прецизна безжична мишка с малки слабости, при вглеждане в детайлите.

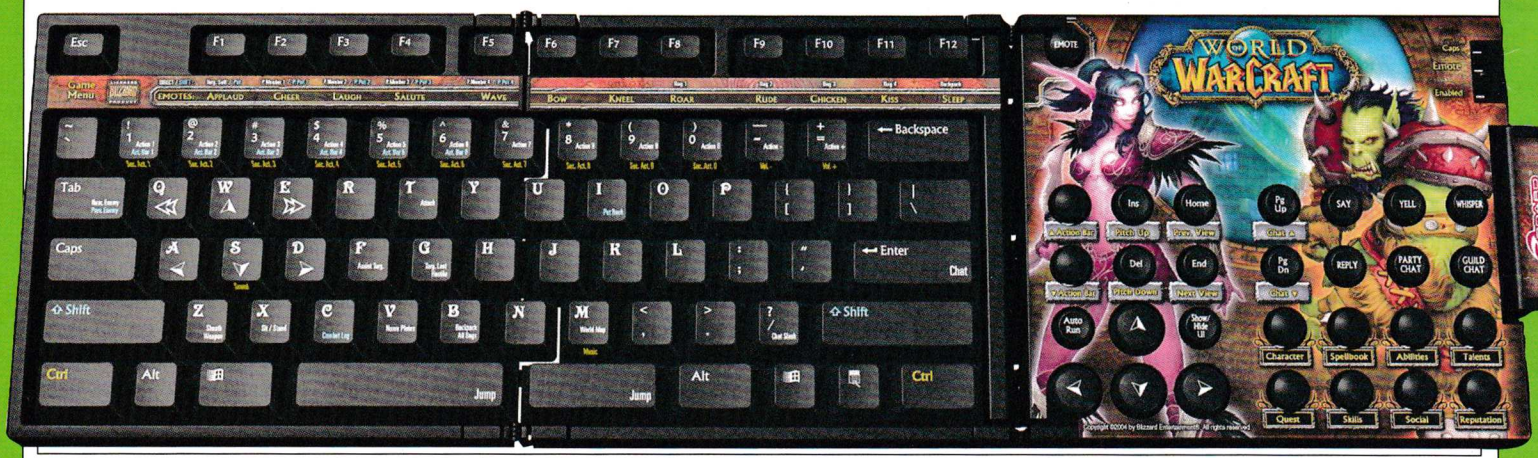
Logitech MX610 се продава за около 60 долара.

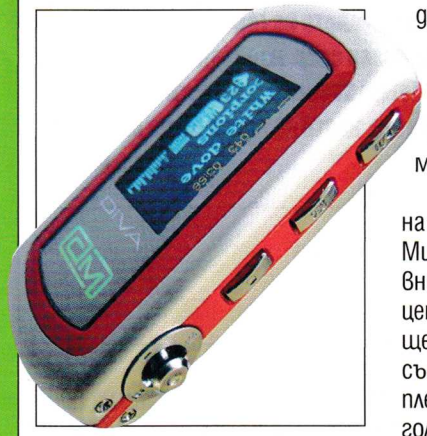
ZBOARD КЛАВИАТУРА

На пръв поглед може да ви се стори извратено – клавиатура със сменящи се бутони. Всъщност е мега яко! Клавиатурите Zboard са направени така, че да могат да функционират с различни скинове. Закачането им към „базата" става с три движения, от които отключването/заключването на придържащия елемент са най-сложните (пластмасата е малко груба). Предлагат се различни набори от клавиши – такива за Age of Empires III, за World of WarCraft, за Call of Duty 2, за DooM 3, за Everquest и още, и още... Наборът от бутони е така направен, че да отговаря точно на изискванията на необходимата игра – специален бутон за промяна на оръжието, специален бутон за групиране на войниците, специален бутон за клякане и ставане в екшъните. Първоначално е малко трудно да свикнеш да работиш с подобен набор от клавиши – ако навикът ти е да натискаш F за „Използвай" в Call of Duty 2, бутонът Use на специалния набор от клавиши е на друго място (малко по-нагоре и вляво, което разконцентира. След като свикнеш обаче, оценяваш удобството – особено практично е, ако не си играл преди това тази игра и се чудиш коя буква от клавиатурата за коя команда се използва. Не се притеснявайте – в комплекта на клавиатурата е включен и нормален скин на клавиатура – с всички копчета на местата, които очаквате.

Zboard обаче е дори по-практичен – разполага с извадени бутони за управлението на Windows Media Player, специален клавиш за проверка на пощата, допълнителенбутон за активиране на незнам-си-кво и т.н. Практична геймърска клавиатура, както и да го погледнеш.

Zboard клавиатура плюс допълнителен сет от клавиши струва около 150 лева.





DIVA FX45

Вероятно вече имате mp3 плейър – противното ми се струва неестествено, особено след вълната от поевтиняване на този вид устройства до нива под 50 лева за моделите с малка памет. Това означава само, че сте готови за upgrade и търсите нещо по-сериозно като възможности.

Diva FX45 е производство на българската компания Daisy Multimedia и ще спечели вашето внимание с атрактивната си цена. Моделът с един гигабайт ще ви послужи чудесно както за създаването на гигантска плейлиста, така и за пренос на големи по размер файлове между два компютъра. В допълнение устройството разполага и с FM-тунер с настройка за 30 радиостанции.

Diva FX45 зарежда вградената си литиево-йонна батерия през USB-кабела, което ви спестява мъкненето на зарядни устройства напред-назад. Същевременно това би се оказало проблем, ако решите например да отидете на излет някъде в Родопите, където, както е известно, времето е спряло преди 50-60 години и ще ви връчат компот от дюли вместо да ви покажат къде е домашния компютър. Това обаче са екстремни ситуации, пред които градският човек рядко се изправя. За него е важно mp3 плейърът да свири и да свири, и да свири – и така около 10 часа с едно зареждане.

Diva FX45 с един гигабайт струва около 220 лева.

MUSTEK DVD PL408HM

Винаги ми е било интересно каква точно е ползата от преносимите DVD плейъри. Едва след като използвах Mustek DVD PL408HM за няколко дни, установих практичността на подобен вид устройства, когато не си вкъщи пред монитора.

Mustek DVD PL408HM възпроизвежда DivX-филми, освен обикновените DVD-та. Продава се в комплект с удобна кожена чанта, като по този начин може безпроблемно да транспортирате събраните на едно място всички необходими кабели плюс тежащия един килограм уред. Дисплеят е с 8,4-инчов диагонал. Той е широкоформатен (16:9), като за съжаление обаче TFT-матрицата му е с относително ниска резолюция, което поставя някои компромиси в качеството.

В комплекта на Mustek DVD PL408HM е включено зарядно за кола, което автоматично превръща този DVD-плейър в идеален спътник на дълъг път. Батериите му гарантират близо три часа автономна работа, което са си два филма, както и да го погледнеш. Плейърът е снабден с пълен набор от входове и изходи, така че да може да бъде свързан с телевизора и да го използвате като нормално DVD. Двата изхода за слушалки са хитра идея, като по този начин двама души могат да гледат един и същи филм, без да смущават околните.

Mustek DVD PL408HM се продава за около 220 долара.

LITEON SHW-16H5S

Цените на DVD-записвачките буквално се срутиха през последните месеци, Причината за това не е само стимулиране на търсенето, но и налагането на нов тип продукти – устройствата с Blu-Ray носител (който има десетки пъти по-голям капацитет) и HD DVD. Няма да навлизам в детайли защо новите формати са два (двама се карат...). Факт е обаче, че вече дойде моментът, в който нищо друго освен DVD-бърнър няма да е разумен избор за PC-то ви. Моделът SHW-16h5s на LiteOn притежава дори още един аргумент, който да ви привлече за каузата на DVD-печенето – устройството може да произвежда и обложки, директно гравирани върху повърхността на диска. Това е възможно благодарение на технологията LightScribe.

За целта се нуждаете от специален носител, който засега е скъп (устройства има едва от два-три месеца). Печатът върху него е черно-бял, като за изпичането на една картинка върху CD/DVD-то са необходими около 30 минути. Резултатът е съвсем приличен за повечето ви дискове. Не очаквайте, естествено фотопети с палми и мирис на море.

В случая по-важното е персонализацията и възможността да направите дисковете си да изглеждат красиви, а не еднакви. Иначе LiteOn SHW-16h5s си е чудесна и практична DVD писачка с поддръжка на стандартите DVD+/-R и DVD+/-RW, както и двуслоен запис. Наред с това пече и обикновени CD-та. Ако се чудите каква точно DVD-писачка да си купите, изборът ви вече е усложнен с още едно ниво.

LiteOn SHW-16h5s се продава за около 70 долара.

Здравейте, скъпи читатели на рубриката «Писма»! Дългата ваканция и новогодишните празници са ви дали възможност да премислите, да напишете и да изпратите значително количество размисли и чувства по геймърския въпрос. В началото на годината все още не е ясно накъде ще потегли в развитието си любимото ни хоби. Въпреки това вече си имаме първия сериозен спор, изразен в множество мнения – накъде го кара EA Sports с една и съща FIFA през годините и дали конкуренцията на Pro Evolution Soccer е реалистична. Съдейки по емоционалността на застъпваните гледни точки, ми се струва, че нещата не са чак толкова прости. Което не може да не ме радва – в спора се ражда истината, а истината можете да прочетете на бледосиния разтвор. Нали?

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

FIFA КОНТРА PES

Здравейте любимо списание, за първи път ви пиша, ама няма как да не си кажа мнението. Първо, има доста други списания, които се опитват да ви сору и след т'ва малко да ви paste, ама както знаете, те не просперират много. :) Та и аз съм поредният геймър, който си изказва мнението за някоя игра – в случая за PES 5 & FIFA 2006. Идеята на неграмотното ми писмо е, че по-голямата реклама прави играта по-продавана и по играна. FIFA е поредица от 11 години, че и повече, а PES и KONAMI още не са били замислени. ;) Така че няма какво да си говорим – FIFA ще бъде по-играна. Не смятам, че трябва да циклиш само на едно и също нещо – напротив, трябва да си отворен за новото и непознатото, но т'ва FIFA-та си е класика sorrry, ама убих мечтите на много хора, които искат да творят футболни поредици. SORRY :(

Петьо Тодоров

В грешка си. Konami е компания с традиции, а поредицата за Pro Evolution Soccer е просто не толкова популярна в България. Иначе разсъждаваш принципно в правилна посока. Повече реклама, повече продажби, ставаш по-известен и по-популярен. Лесно е. Трябва просто да се започне отнякъде. Това пък последното е по повод коментара ти за конкуренцията и геймърските издания. Прочее, аз още не съм играл на FIFA 2006. Не виждам стимул за себе си да играя за n-ти път същата игра. Предполагам, че просто не ми е станало още достатъчно футболно. Защото FIFA наистина е най-добрата, ей-богу.

ДИСЕКЦИЯ НА ИМАНЕТО

Здравейте, пиша ви за втори път и искам да изразя мнение за постоянния pc upgrade.

1. Абе тия нормални ли са да пускат ъпгрейди, като например видеокарта за 500$?

2. Може би са нормални, щото в по-развитите страни с по-висок стандарт се продават много по-добре. Там геймърът има възможност да си ъпгрейдва PC на 3-4 месеца, понеже минималната заплата е примерно 500 евро/паунда.

3. Как българските геймъри да си ъпгрейдват PC-то, като тук минималната заплата е 150 лв?

Е, сами преценете дали влизането ни в Евросъюза ще помогне или не.

Юли

Никъде по света графичните карти по 500 долара не са най-продавани. Този тип графични ускорители имат имиджова цел. Ясно е, че толкова пари за парче хардуер ще дадат само и единствено най-големите фенове, при това само онази част от тях, които разполагат с неограничен финансов ресурс. Всъщност обикновеният човек (геймър) по света си купува Geforce-u ili ATI-та за около 100 долара и гледа с кеф компютърните издания или прес съобщенията, за да види докъде са го докарали инженерите с реалистичността и цветовете. Самият той продължава да си цъка на средни детайли и ниска резолюция. Прочее, остави евроскептицизма на дядо си и двата автобуса очукани от живота несретници, които и преди европерспективата на България се оплакваха като счупен грамофон „Няма да се оправим и това е". Ще се оправим, споко. Няма да си правиш ъпгрейд всяка година, а ще си го правиш веднъж на две години. Голяма работа. Все пак ще го направиш обаче. Нали задникът ти не е гол, а стомахът ти не е празен? Сети се за Кения следващия път, когато решиш да се оплакваш – там хората измират от СПИН и мизерия. И за компютър (някакъв!) даже и не са чували.

СВЕТЪТ СЕ ВЪРТИ, ВЪРТИ, ВЪРТИ...

Здравейте, господин Бойчев. Здравейте PC Mania. Аз съм ваш фен от 2002-ра насам, но нямам всичките ви броеве... за съжаление. Стига с тия банални глупости – да минем към същественото!

Искам да изкажа скромното си лично мнение. Напоследък (е, от средата на 2005 г. може би) забелязвам голям напредък по отношение на графиката и звука на новите игри. Но по необясними причини има спад в увлекателността на геймплея! Нека се върна малко назад.

Спомнете си Call of Duty. ГОЛЯМА ИГРА. Убийствен sound, страшно зарибителен геймплей, но не много добра графика (е, все пак играта е излязла 2003-та). В съзнанието ми се е запечатал един специален момент. Началото на епизода Red Square. Всички тръгват с гръмък вик. Приглушена музика свири на заден план и допълва трагичността на атмосферата. Хората падат надупчени от тежки картечници MG. Всеки стреля на посоки. Съветският флаг се развява гордо над главите ни, след миг знаменосецът пада продупчен като решето от врага. Сърцето ми трепна за миг и заби силно. Почувствах се сякаш наистина бях там на бойното поле! След това се осъзнах, но все още исках да съм там и някой та ми пръсне черепа. Е, това настина стана, но само в играта, защото унесен от патриотичния дух на сцената, се бях озовал на открито пред три MG-та, които ме повалиха за секунда. Това не се повтори естествено :P. Но да разгледаме една друга сцена, свързана с нацисти и един дампир – BloodRayne. Няма да правя тежки анализи, защото не съм превъртал втората част на играта, но и не съжалявам. Е, имах контакт от първи вид в една геймзала за 20 минути. Останах разочарован. Много хубави нови удари и комбота, но като цяло, просто едно голямо меле. Още в началото целия сюжет беше просто едно безразборно клане на някакви глупави клоуни, мимове и жени каратистки! Абе тъпа работа. Виж сега първата част е нещо по-различно. Не казвам, че е хит, но отново срещаме синдрома на лош геймплей при новата част! Оригиналът има много по-хубав геймплей, но естествено – по-лоша графика! Имам един въпрос – ЗАЩО?! Не трябва ли да е точно обратното?! Разбира се, има и изключения – Unreal Tournament 2003 (но не и 2004:(да отново синдрома), Battlefield 2 (но не и BF2:SF).

Айде стига толкова, написах се! Надявам се нямам много правописни грешки, защото по принцип допускам много! Чао от мен. GG&HF!

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

P.P. Моля ви, предайте СПЕЦИАЛНИ поздрави на Стоян Спахиев. Тоя пич маже! Не разбирам и 1/4 от нещата, които пише, обаче много ме кефи като почне да изрежда някви hardware глупости!!

Калоян Калоянов

По принцип, Калояне, разбирам за какво говориш. Аз съм отвратително луд фен на Call of Duty и добре си спомням описаната от теб сцена. Сега може би е добре да знаеш, че въпросният щурм, при който солдатите тръгват в бой без оръжие и се стремят просто да оцелеят и да намерят пушката на падналия си другар, е взета едно-към-едно от филма „Behind Enemy Lines" (не съм сигурен за българския превод; става въпрос за съветски снайперист, чийто първи сблъсък с войната е по улиците на Сталинград). Така че разбираш сам, че проблемът с идеите и хрумването на новости не е от вчера. Нещата се повтарят обаче поради причината, че винаги ще се намери някой, който все още да не знае и да не е чувал. Аз например в момента се разбивам от кеф с Call of Duty 2, но в американските мисии съм вече леко отегчен – темата за Втора световна война започва да ми омръзва. Не може ли да направят шутър или стратегия за Първата световна? Но това е моето виждане – аз водя на повечето млади геймъри със значително количество информация по темата. Те още не знаят и за тях е добре да научат нещо ново. Затова моят съвет е – опитай се да мислиш позитивно и открий нещо, което е все още непознато за теб.

ВЕЧЕ БЕЗ MMORPG НЕДОСТАТЪЦИ

Здравейте, PC Mania, досега не съм ви писал, защото не се сещах каква тема да коментирам. Сега обаче, като разбрах, че новият експанжън на LineAge II – Chronicles 4 – е на път, просто не се сдържах. От много време играя тази игра и мисля, че, меко казано, я пренебрегвате.

Не само аз съм на мнение, че тя отвява бледия WoW по всеки един възможен критерий. Всеки обаче прави грешки и затова не ви се сърдя (все пак това е една от малкото, които сте допускали, от както ви следя). Излизането на експанжъна ви дава възможност да я поправите. Просто трябва да напишете едно ревю, когато му дойде времето. Много поздрави на Владимир Тодоров и Георги Панайотов – продължавайте в същия дух! Супер статии пишете.

А, и за малко да забравя – ЧНГ! Пожелавам ви да си останете най-готиното списание и занапред! Стискам палци да намалите шрифта и да почнете да пускате по повечко плакати. ;)

Христо Милушев

В тазмесечната класация на PC Mania за най-играни игри е дебютът на Lineage II. Оттук нататък не приемам критики, че не се вслушваме в препоръките на феновете. Когато му дойде времето, вероятно ще отразим експанжъна, прав си. Въпрос на организация, в крайна сметка.

ТАПЕТИ 2006

Здравейте!

Моето писмо ще бъде една молба към вас. Моля ви, сложете плакат в т'ва списание. Чета всеки излязъл брой, а плакати няма. Ако може и не ви затруднявам, сложете някой плакат например за Prince of Persia, King Kong, Stubs the Zombie, NFS Most Wanted. Има толкова много игри, а плакати няма. Моля ви се, от сърце и душа, сложете плакат!

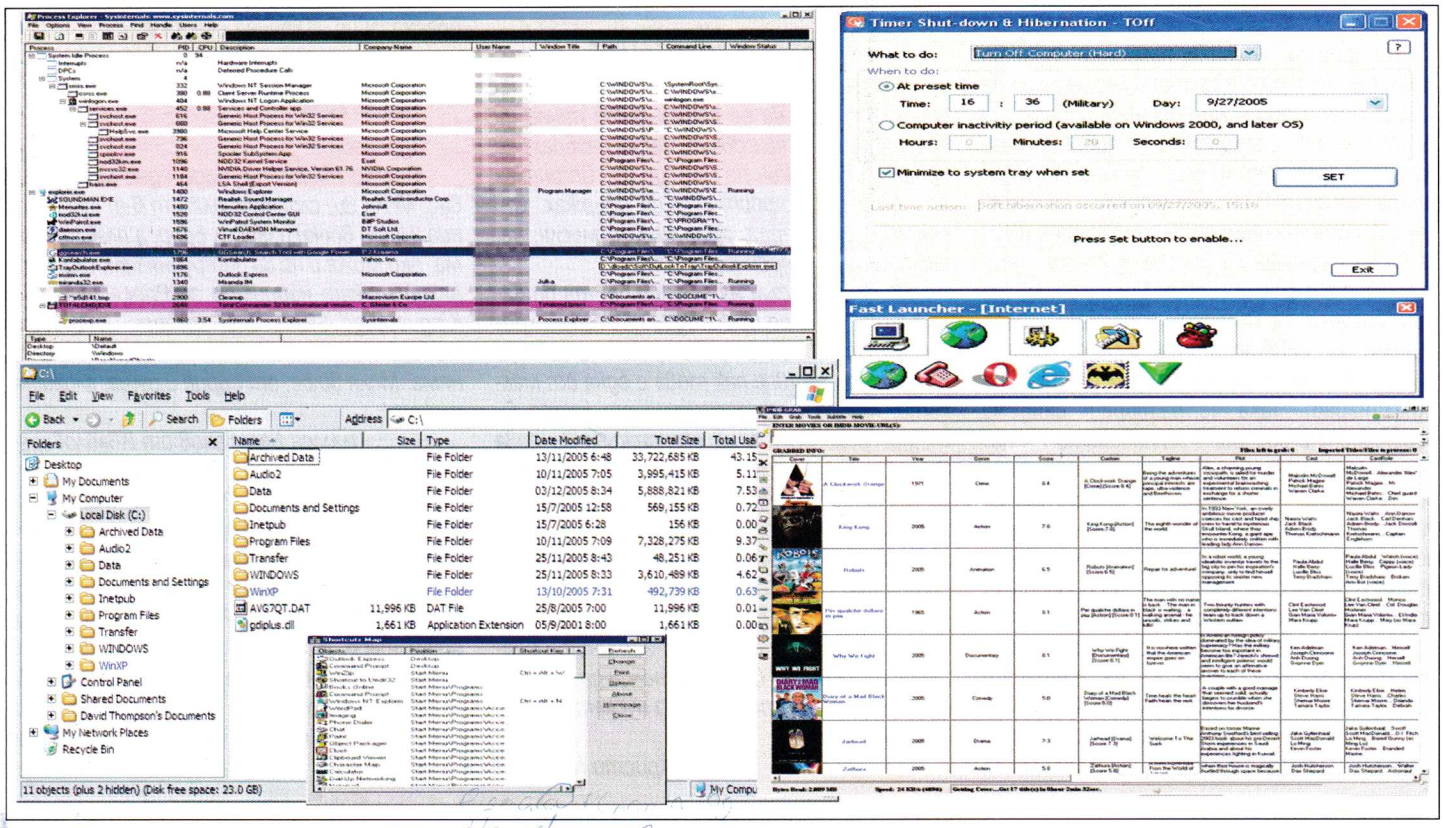
Пламен Балабанов от Ивайловград

Новата пратка PC Mania тапети е достъпна още от този брой. Сигурно вече си го разгърнал, опънал го на стената и в момента перфорираш мазилката с кабърчета, ухилен до уши. Ех, и на нас ни е приятно някак. Макар че производството на тапети е бизнес, в който нямаме никакви амбиции. Затова и ще имаме тапети, пардон, плакати, само в случай на искреното ни желание.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите са на guck 1



Aurionix FileUsage

Version: 1.1.1
Size: 258KB
Site: http://www.aurionix.com/
OS: Win 2000/XP/2003 + .Net 2.0

Едно от нещата, заради които не ми допада Explorer-ът, е, че за да разбера колко е голяма произволна директория, трябва да натисна Alt+Enter. Aurionix FileUsage решава този проблем с добавянето на колонки в режим Details View. Тези колонки показват големината и броя файловете в директориите, както и колко процента дисково място "ядат" те. Другото й голямо предимство е, че авторът е тествал програмата с 65 000 файла и дори и на послаби машини практически забавяне няма!

Shortcuts Map

Version: 2.0
Size: 301KB
OS: Win 9x/ME/2K/NT/XP
Site: http://www.zealsoftstudio.com/

Както се досещате от името й, тази програма е правена за управление на съкратените клавиши. След като я инсталирате и пуснете, тя сканира всички препратки по диска ви и съобщава коя с какъв бърз клавиш се пуска. Ако няма такива, просто ги показва и може с два-три клика да направите нови такива. Авторът на програмата е китайският гражданин Hai Li, който във файла ReadMe.txt към програмата учтиво моли да му се изпрати пощенска картичка (не имейл, а хартиена картичка) на следния адрес: No. 1607 Unit 133, Beijing Institute of Technology, Beijing 100081, PR China. А защо не?!

Fast Launcher

Version: 3.12
Size: 993KB
Site: http://www.dvasoft.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Това е един нелош заместител на уиндоуския Quick Launch панел и Start меню. Предимствата му са доста.

Лесен е за работа – само с два клика пускате програма, позволява да разделяте програмите на групи, може да го намалявате до часовника, може да сложите и на него бърз клавиш...

И като за финал две визуални екстри: може да настроите прозореца на програмата да е полупрозрачен и да се лепи за други прозорци.

TOff

Version: 2.2
Size: 120KB
Site: http://www.dennisbabkin.com
OS: Win 98/ME/2K/XP

Зад това съкращение се крие името Timer Off или програмка за изключване на компютъра при определени условия. Инсталация няма – просто разархивирате в директория по ваш избор и пускате Toff.exe. След това избирате каква операция да направите и в колко часа, натискате Set бутона готови. Имате избор между следните опции: Turn Off Computer (Soft) – гаси PC-то само ако всички програми са сейвнати, Turn Off Computer (Hard) – загася го при всички положения, Hibernate Computer (Soft) – хибернейтва го, само ако пуснатите програми поддържат тази операция, Hibernate Computer (Hard) – последното, но при всяко положение и най-полезно според мен Send into Stand-by – слага компютъра с режим на изчакване.

За всяка от тези операции може да направите настройки за час и дата или да определите при колко дълга неактивност на Windows-а ви да се изпълни. За да работи програмата, се препоръчва операционна система XP или 2000.

Process Explorer

Version: 9.2
Size: 553KB
Site: http://www.sysinternals.com
OS: Win NT/2000/XP/2003

Process Explorer напомня на Windows Taks Manager при първи поглед, но само на първи поглед. Той е доста по-подробен и точен като информация, която представя, било то за процес или програма.

Прозорецът на програмата е разделен на две части по хоризонтала. В горния виждате списък с активните процеси, а в долния подробното му описание.

Заема само един мегабайт памет, не изисква инсталация, премахва се с триене на директорията и може да замести гореспоменатия Windows Taks Manager, ако прецените, че е по-добра.

Настройките му са много, но не изискват висше образование по информатика, за да разберете за какво става дума.

Каквото и да си говорим, ако сте заинтригувани по-сериозно от това какво се случва на компютъра ви, или просто се чудите какви файлове и папки са отворени, качете Process Explorer.

IMDB-GRAB

Version: 0.5.3
Size: 3.43MB
Site: www.imdbgrab.info/
OS: Win 9x/ME/2K/XP/2K3

С помощта на тази програма може да станете маниакален киноман, ако още не сте, или да затвърдите познанията си, ако сте вече зарибен. Идеята ѝ е следната: след като се сетите как точно беше името на любимия ви филм, го написвате в програмата, кликвате на иконата Get Info или натисканте Ctrl+G и пред вас в цялата си прелест се поява информация за него, толкова бързо колкото е скоростта на интернета ви.

С програмата излиза много подробна информация за филма – цялото му име, обложката му (в голям и малък формат, годината, в която е пуснат, жанрът, колко е оценката му според посетителите на imdb.com, цитати от него, описание за какво става дума в него (пак в два варианта кратък и дълъг), кой участва в него, кои са режисьорът и продуцентът му, колко е дълъг, коментари за него, близки до него заглавия като име и като съдържание...

И както се казваше в някакво детско предаване преди години: и какво ли още не!

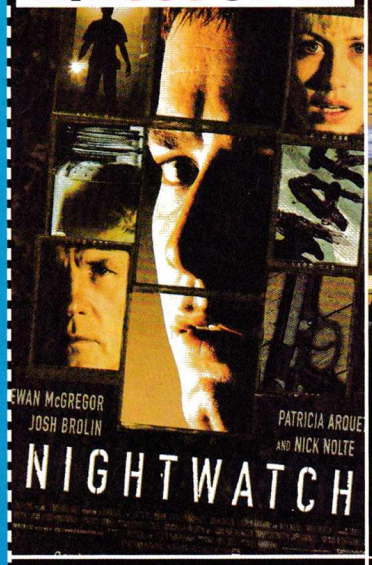
След като дръпне тази информация, в програмата има опция тя да бъде запазена на компютъра ви в формата на MS Excell за справки, когато пожелаете. И като за капак на тази цялата работа, може да търси за субтитри на филми, но за жалост български не се поддържа засега и няма опция за добавяне на сайтове!

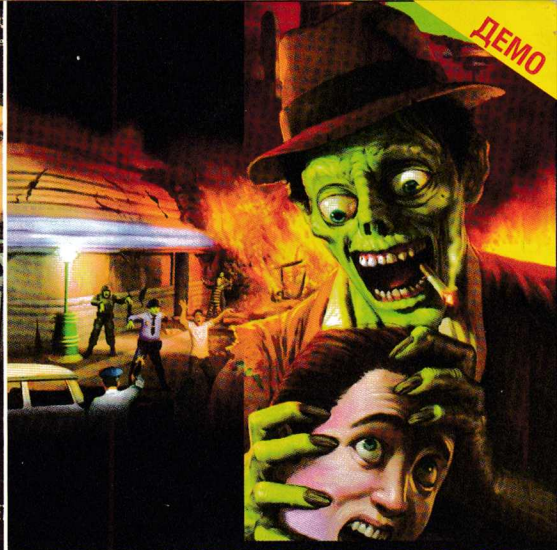
-=pc.mania.yellow.pages.team=-

Печелившите от предишния брой са:

Мартин Карапанчев	София
Стоянка Кънева	София
Иван Минев	Варна
Ангел Щърбев	с. Кадиево
Симеон Илиев	Русе
Димитър Яшев	с. Орешак
Юлиян Георгиев	София
Георги Шопов	София
Христо Христов	Сопот
Александър Ангелов	Пловдив

2/2006 CD #1





REBEL WITHOUT A PULSE
STUBBS THE ZOMBIE

ЦЕЛИ ИГРИ

MONO - АРКАДА
SPACE RACE - АРКАДА

BEST FREE SOFT

AURIONIX FILEUSAGE 1.1.1
SHORTCUTS MAP 2.0
FAST LAUNCHER 3.12
TOFF 2.2
PROCESS EXPLORER 9.2
IMDB-GRAB 0.5.3
ANTIVIR PERSONAL EDITION

АНКЕТА

УЧАСТВАЙТЕ И СПЕЧЕЛЕТЕ:
- **PLAYSTATION2**
- **60 ИГРИ ЗА PC И PS2**

Уважаеми читатели,
допитваме се до вас с тази анкета, за да разберем по-добре какви са вашите интереси и предпочитания. Така ще успеем да направим от PC Mania списанието, което отразява още по-точно вашите нагласи, което избира и степенува още по-прецизно интересуващите ви теми. Мнението ви е особено важно за нас. Ако искате да вземете лично участие и да определите насоките, в които ще се развива PC Mania, участвайте в нашата анкета.
Приготвили сме ви и награди – един от вас ще получи PlayStation 2. 60 игри за PC и PS2 ще бъдат разпределени между участниците. Както виждате, шансовете за успех са големи. Отбележете играта, която бихте искали да получите най-много, и попълнете анкетата. Уверяваме ви – вашата помощ е неоценима.

Отбележете играта, която искате да спечелите!

1. Къде живеете?
(Моля, запишете населеното място)
.....

2. На колко години сте?
.....

3. Какъв е вашият пол?
1. ☐ Жена 2. ☐ Мъж

4. Имате ли компютър вкъщи?
1. ☐ Да
2. ☐ Не, но смятам да закупя
3. ☐ Не и не смятам да закупя

5. С какво оптично устройство е оборудван вашият домашен компютър?
1. ☐ CD ROM
2. ☐ DVD ROM
3. ☐ И двете
4. ☐ С нито едно от двете
5. ☐ Нямам компютър

6. Имате ли конзола?
1. ☐ PlayStation
2. ☐ PlayStation2
3. ☐ XBox
4. ☐ Nintendo
5. ☐ Друга
6. ☐ Не, но смятам да закупя

.....
(моля, запишете марката и версията)
7. ☐ Не и не смятам да закупя

7. Ползвате ли Интернет и къде? (Можете да отбележите повече от един отговор)
1. ☐ Вкъщи
2. ☐ В клуб
3. ☐ В работата
4. ☐ Друго .....
5. ☐ Не ползвам

8. Посещавате ли геймклуб и колко често? (Само един отговор)
1. ☐ Всеки ден или почти всеки ден
2. ☐ 2-3 пъти седмично
3. ☐ 1 път седмично
4. ☐ По-рядко
5. ☐ Не посещавам

9. Имате ли оригинални игри и колко броя?
(Моля, отговорете за всяка ценова категория) брой игри
1. до 10 лв. .....
2. 11 – 20 лв. .....
3. 21 – 30 лв. .....
4. 31 – 40 лв. .....
5. 41 – 50 лв. .....
6. над 50 лв. .....

10. Как се сдобихте с последната си оригинална игра?
1. ☐ Сам я закупих
2. ☐ Получих я като подарък
3. ☐ Награда в игра, томбола
4. ☐ Друго .....

11. Кои рубрики на PC Mania ви допадат най-много?
1. .....
2. .....
3. .....
4. ☐ Нямам конкретни предпочитания

12. Кое телевизионно предаване (не филм или сериал) гледате най-често? (моля, напишете и по кой ТВ канал се излъчва)
1. .....
2. .....
3. .....
4. ☐ Не гледам телевизия

13. Кои други печатни издания (списание, вестник) четете най-често?
1. .....
2. .....
3. .....
4. ☐ Не чета други издания

14. Кои радиостанции слушате най-често?
1. .....
2. .....
3. .....
4. ☐ Не слушам радио

15. Кои сайтове посещавате най-често?
1. .....
2. .....
3. .....
4. ☐ Не посещавам сайтове.

Краен срок за изпращане на анкетите: 1 март 2006 г. Пликове с пощенско клеймо след тази дата не участват в теглането на наградите.

Адрес: **София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, PC Mania**

Наградите са осигурени от PlayStation Bulgaria и Gramis.

Може да си изрежете обложка за дисковете!

PC MANIA®

АВТОРИ
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

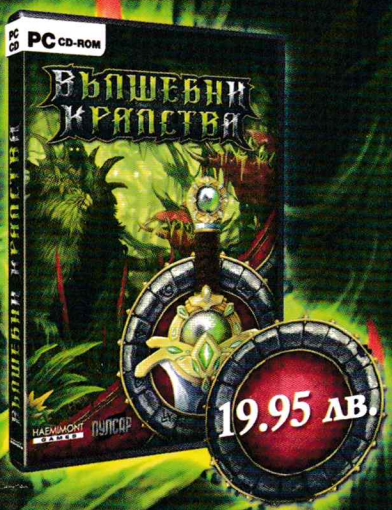
Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ
Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Вълшебни Кралства

- Три "големи" раси, с които можете да играете - склонните към предателства Хора, кръвожадните жители на Горския Народ, и безмилостните Тъмни
- Пет независими раси с колонии, които можете да покорите, за да засилите империята си – Елфи, Троли, Дракони, Номади и Сенки
- История, която се простира над няколко поколения и която ще преведе играча през 30 мисии
- Онлайн режим за битки, който поддържа чат, намиране на противници, подреждане на играчите според постиженията им и "Зала на славата"
- Мрежова игра с до 8 играча през LAN или онлайн



Вземете сега за 9.95 лв.

МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11

УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74

НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

HAEMIMONT GAMES

ПУЛСАР

ИЗЦЯЛО
НА БЪЛГАРСКИ

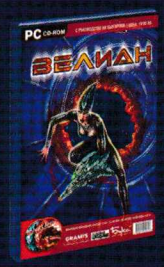
ТЪРСЕТЕ ОТ
13-ТИ ФЕВРУАРИ

ЦЕНА
19.90 ЛВ.

ВЕЛИАН

В ПЪРВИЯ ФЕМИНИСТКИ ШУТЪР МЪЖЕТЕ СА БИОМАТЕРИАЛ ДО ДОКАЗВАНЕ НА ПРОТИВНОТО

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Metro, 2 be, Global Net, Pulsar, Technopolis, Technomarket Europa, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg



Издател на "Велиан" за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български